1989年 2 月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第2号(通巻第23号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX·FAN
2
1989/FEBRUARY/420YEN
特製ディスク・ステッカーつき
&大増ページ!
●LIST
ゲーム
プログラム10本!
●㊙情報満載
〈ゼビウス、
M&M特集!〉
ゲーム十字軍
●NEW
サイコワールド/雀豪①
真・魔王ゴルベリアス
T&Eマガジンディスクスペシャル
コナミゲームコレクションVol.4
POWERFULまあじゃん2
ディスクステーション3号
ケンペレンチェス
新九玉伝/エグザイルII
白夜物語/中華大仙
●ATTACK
レイドック2/スーパー大戦略
マスター・オブ・モンスターズ/きまぐれオレンジロード

SONY

It's a Sony

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。 詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

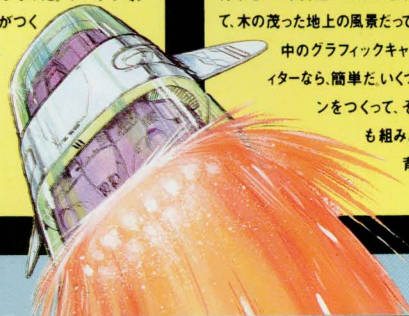
さあ体験!!

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をXDJのプログラミング解説本・プログラミングツールでつくりはじめたぞ。

もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!

小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。

Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMEROON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。

ゲームの流れは変わった。

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵 ■《スピコン》《連射ターボ》搭載 ■《ポーズボタン》機能付 ■《集中インジケーター》装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+
標準価格 69,800円 **新・発・売** ついに出た!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。 ● MSX はアスキーの商標です。

CONTENTS

1989 FEBRUARY

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

特製 ディスクステッカーつき

FAN・ATTACK

初の2+専用ゲームをラストまでアタック!

レイドック　ラストアタック

LAYDOCK 2

パナソフトセンター／T&Eソフト
☎03-475-4721
発売中

縦に横に斜めに高速に、あらゆるスクロールをするレイドック2をアタック。プレイしているときは把握できなかったマップが見える、いろんな見せ場も誌上再現する!

媒体	2DD
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	7,800円

T&ESOFT

AREA1 STAGE-1-

凍てつく氷の惑星での戦い

レイドック2には全部で4つのエリアがあり、それぞれに縦スクロールと横スクロールのステージがある。エリアごとに違った惑星が舞台となるので、変化に富んだ背景が楽しめる。

さて、エリア1では氷の惑星が舞台となる。寒々とした大地を眼下に見ながら、迫りくる敵を倒すのだ。難易度の高いこのゲームでは、練習場的エリアだ。

↑宇宙戦闘艦ストーミーガンナー2、出撃!

スタート

↑背景と敵の弾の色が似ているので注意

巨大なアメーバが待ち受ける!

ステージ1ではそれほど気にならなかった斜めスクロールだけど、ステージ2ではその存在を強く認識させられる。通路がせまいので、ふいに斜めにスクロールされると、上下に並ぶ氷柱に激突してしまうことが多い。2人でプレイするならば、合体しておくと氷柱をよけやすいだろう。また、横スクロール面すべてにいえるのだが、縦スクロール面と違い、TORA(レーザー)でも地上を破壊できるので、TORAを選んでおくといい。

↑氷柱にぶつかると大ダメージを受けるので、すばやくかわそう!

↑この通路のせまさに苦しめられる

スタート

LAYDOCK2の基礎知識

レイドック2では、多くの敵を倒すとストーミーガンナー2のレベルが上がる。この欄外では、レベルに応じて装備できる、10種類のオプションウェポンの効果を紹介しよう。

せまい通路にはいり敵の攻撃をかわせ

氷の大地にはところどころにせまい通路がある。そこにはいる必要はないけれど、腕に自信があるのなら挑戦してみよう。通路には敵が進入してこないし、敵弾が当たる心配もない。通路外で敵弾をよけるより楽になる。

うまく操縦して通路にはいれば…

敵弾は氷の大地に当たって、自機には届かないのだ

BOSS出現!

どの縦スクロール面のボスも、砲台のような巨大な建造物だ。

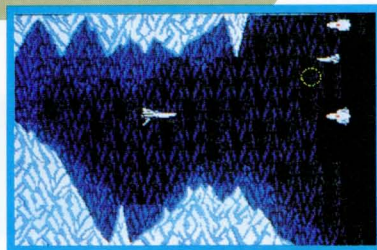
このステージのボスの弱点は、中央にあるコア。その周辺にいる移動砲台の攻撃をかわしつつ、コアを攻撃すればいい。

目前に巨大な砲台が出現した

コアからの攻撃はかなり激しい

ボスを破壊した。先のステージのボスに比べれば弱いのだが

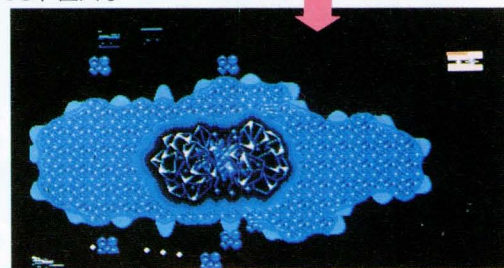
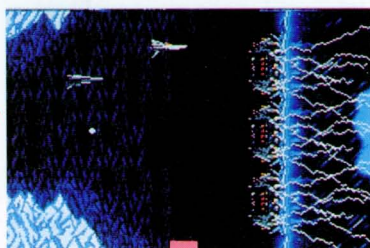
とつぜん落下してくるするどいツララに注意!

上の壁にある氷柱にはたえず気をくばっておこう。なかには突然落下してくるのもあって、壁に激突したときと同じくらいダメージを受けてしまう。ある程度の距離をおけば、前進や後退でかわせる。敵の攻撃以外にこんな攻撃があるのがツライね。

突然ツララが落ちてきた。かなり冷や汗をかかされた

もうすぐボスのところに着くと、安心して戦っていたら…

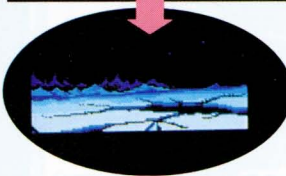
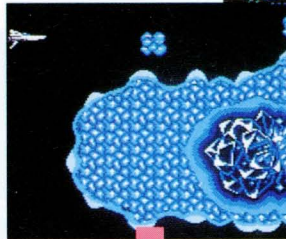
BOSS出現!

このステージのボスは、3つ並んだ砲台。レーザー攻撃をよけ破壊したと思ったら、巨大なアメーバが出現した! こいつの弱点は、周囲を飛んでいる小型のアメーバ。それを6匹倒せば、このステージはクリア。

6匹全部を倒した!

巨大アメーバをよけ、小型アメーバを攻撃

氷の惑星を脱出して、次の惑星へと向かう

TORA:前方に貫通力のあるレーザーを発射。合体時には2連になる。

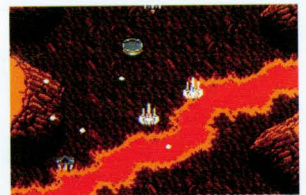
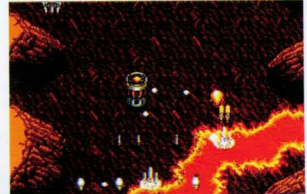
BULLPUP:前方に地上用ミサイルを発射。合体時には誘導(副操縦士が操作する)になる。

AREA2 STAGE-1-

溶岩の流れる炎の惑星が舞台だ！

火山が並び溶岩が流れるこの惑星は、氷の惑星とは対照的だ。ここでの装備はCONDORがおすすめ。急に出現する砲台があるので、自動照準で地上物を攻撃してくれるCONDORが便利なのだ。

旋回中の自機には当たり判定がないので、小刻みに左右へ移動しながら戦うといいだろう

ぬっと姿をあらわす砲台に気をつけろ

この惑星では、地表から出現する砲台に注意しよう。地面がもこもこと動いたら、砲台が現れる前兆だ。もこもこを発見したらその下に移動して、砲台が姿を見せたら速攻だ。こいつは後ろからでも弾を撃ってくるので、早めに倒しておかないとしつこく苦しめられてしまうのだ。

砲台の頂部が地表に出現した

姿を現した砲台。弾をよけつつ攻撃だ

スタート

AREA2 STAGE-2-

激しい敵の攻撃をかわしボスのもとへ！

このステージあたりから敵の攻撃は激しくなってくる。出現する敵をすべて倒してレベルアップしておかないと、戦いは苦しいものとなるだろう。地形だけを比べるなら、氷の世界の横スクロール面ほど厳しくない。しかし、そのぶん地上物や敵の数が多くなっているのでつらい。

地上物の攻撃の激しさは特筆もので、いきなり地面から火柱が噴き上がったり、強力なバリアが行く手をふさいだり、火玉が四方を飛びまわったり、回避するのが精一杯といった感じだ。まだゲーム全体の半分ということを考えると、レイドック2の難易度の高さを感じさせられる。

進行方向にバリアが。早くバリアを発生している装置を破壊しなければ！

火柱が上がり火玉が飛びかうの図。この攻撃をかわせたならキミの腕は確かだ。貴重なシールドを温存しつつ、ボスまでたどり着くのはかなり難しい

スタート

AREA3 SPECIAL STAGE

高速スクロールと巨大戦艦が魅力！

異空間が舞台のエリア3には縦スクロール面はなく、いきなり横スクロール面から始まる。縦スクロール面がないからって残念がることはない。なぜってスクロールのスピードがとても速いのだから。あまりの速さに星々が流れていくのが美しい。また、その先に待ち受けるボスも驚異的だ。12画面ぶんはある巨大戦艦相手に戦うのだから、興奮しないわけがない。ステージ自体の難易度は高くないのだけれど、レイドック2に用意されたステージのなかでは、いちばん魅力的だといえるだろう。

高速スクロールといえば『アレスタ』が有名だけど、それ以上のスピードだ！

自機の後ろから出現する敵もいるので、一瞬たりとも油断するわけにはいかない

MINE：前方に2発の空中機雷が発射される。合体時には発射される空中機雷の数が6発となる。

DOUBLE：左右に地上用ミサイルが発射される。合体時には発射される地上用ミサイルの数が6発となる。

まるで話すように溶岩がぱくぱくする

攻略法ではないけど、地表を流れる溶岩の一部が開閉する。攻撃してくるわけでもないのに、なぜだろうね。

↑溶岩の中央に注目していると

↑穴が開いた。なんの意味があるのだろう

BOSS出現！

このステージのボスは、ガケの上に建ち並んだ3つの砲台だ。それぞれにシャッターがあり、一定間隔で開いたり閉じたりしながら弾を撃ってくる。ボスを倒すためには、シャッターが開いた瞬間に攻撃しなければならないのだ。3つとも破壊すれば、このステージはクリアとなる。

↑砲台から発射される小さな弾は見にくいので注意！

↑シャッターの開閉するタイミングをつかめば、そんなに苦労しないですむ。シャッターが閉じているときの攻撃は効果がない

溶岩から出現するいやみな敵のかわし方

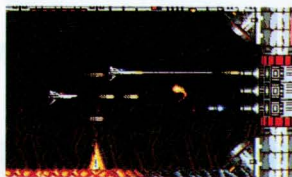
溶岩に潜んだ敵は、自機が上空にくると急上昇して攻撃をしかけてくるいやみなやつ。この敵を発見したら、かまわずにひたすら前進しよう。そうすれば右の写真のように回避できる。

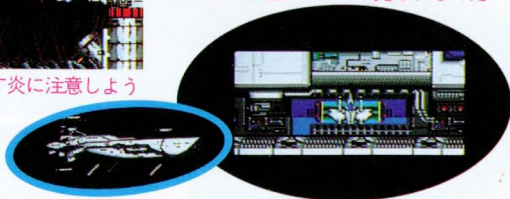
↑溶岩のなかに敵を発見したら……

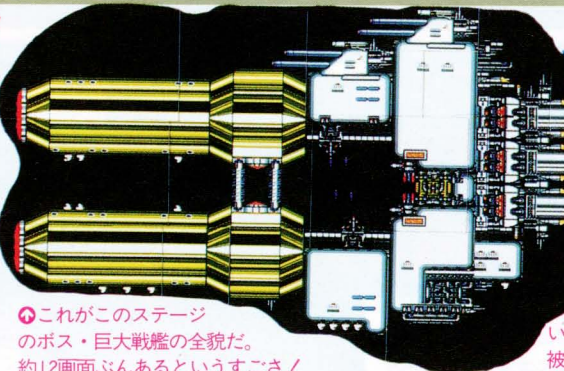
↑前進。これでかわせる

BOSS出現！

このステージのボスは、壁に設置された3基の砲台。それらを破壊すればステージクリアだけど、発射してくる弾数が多いのでなかなか攻撃できないのだ。

↑下から噴き出す炎に注意しよう

↑やっとボスを倒した。このあと自機が母艦に帰還するデモが見られるのだ

→戦いに疲れた自機を迎える母艦。操縦士にもしばしの休息の時が与えられる

BOSS出現！

このステージのボス、というよりボス自体がステージなのだ。巨大戦艦の周囲を移動しながらたくさんある砲台を破壊しよう。弱点は内部にあるコアだが、そこに着くまでに注意したいのは噴射口から吹き出す炎とコアの手前にあるバリア。この2つをうまくよけられれば問題ない。

↑これがこのステージのボス・巨大戦艦の全貌だ。約12画面ぶんあるというすごさ！

→前方の自機がいる場所は安全地帯。被弾せずにすむ位置

LAYDOCK2の基礎知識

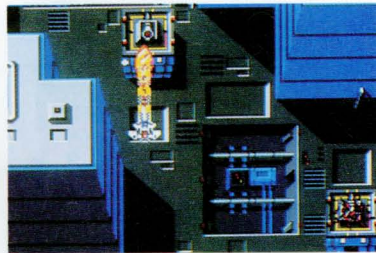
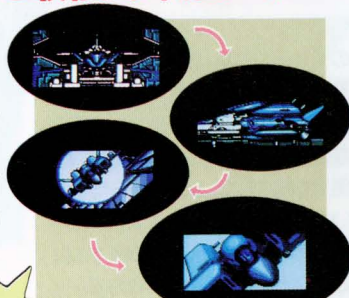
ALPHA：前方に2発のバルカンを放射状に発射。合体時には発射されるバルカンの弾数が6発となる。

CONDOR：前方に地上用自動照準ミサイルを発射。合体時には同種のミサイルが全方位に3発発射される。

AREA4 STAGE-1-

異空間に突入して最後の戦闘へ！

巨大戦艦を倒していよいよ最後のエリアでの戦いが始まる。このステージの舞台は、敵の本拠地となる機械生命惑星。さすがに敵の攻撃は激しさを増してくるので、自機のレベルがかなり上がっていないと歯がたたないだろう。地上物の攻撃もきつく、特に追尾型レーザーを発射してくる砲台には苦しめられるだろう。また、高層ビルが画面両側に建ち並んでいるので、動ける範囲がせまいのもつらい。

⬆ストーミーガンナー2にブースターを装備して、最後の戦いに、ラストアタックに挑むのだ

⬆巨大な墓標のような高層ビル群を眼下に見ながら、激しい戦いが始まる！

スタート

AREA4 STAGE-2-

機械生命惑星内部に待っていたのは……

ついに最後のステージ。多くは語らないが、これまでに得たテクニックを使って生き残ろう。

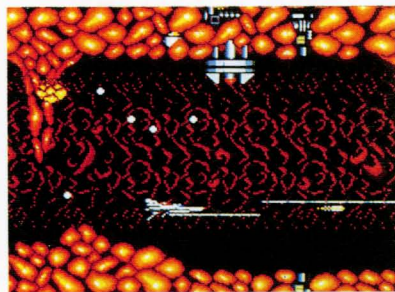
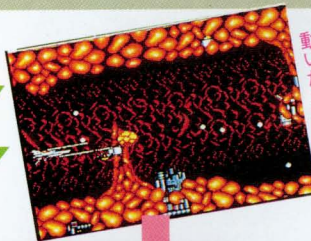
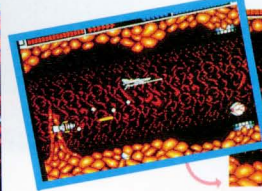
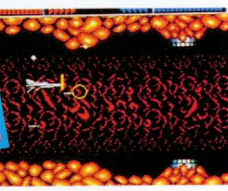
⬆斜めスクロールがないので少し安心できる

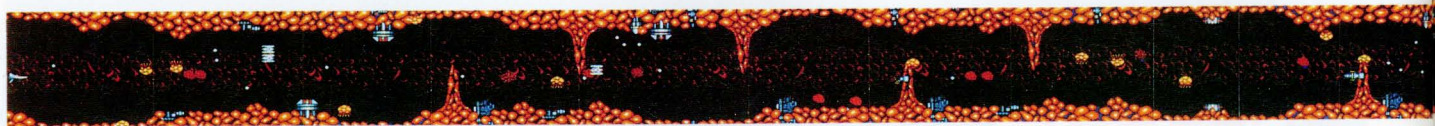
隠された砲台はこの惑星にもある

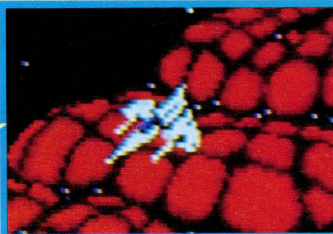
脳のような砲台や敵にまぎれて、人間の体内のような地表からは、ふいに砲台が出現する。以前の惑星で遭遇した砲台と同様、出現時には地表がもこもこするので、それを発見したら攻撃態勢にはいろう。

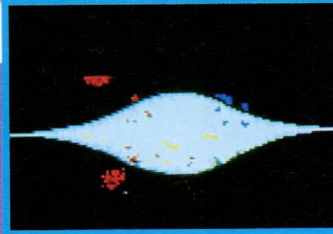
⬅地表が部分的に動いたら要注意だ

⬆砲台が出現。すぐ破壊するように

超強力な敵のレーザーをよける方法

追尾型レーザーから受けるダメージは大きい。こいつをよけるには、ぎりぎりまで引き寄せてから、すばやく後退。それ以外の方法でよけるのは困難だ。

⬆砲台から発射されたレーザーを引き寄せ

⬆すばやく後退。レーザーは自機の鼻先をかすめた！

スタート

感動のENDINGシーンだ

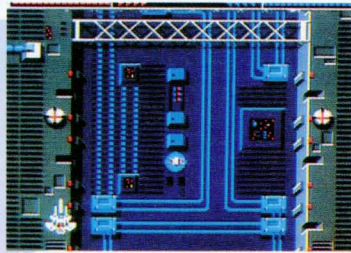
長く苦しい戦いにも終止符が打たれた。機械生命惑星を破壊したキミを待っているのは感動のエンディング。レイドック2をクリアしたら、怖いシューティングゲームはもうなにもない。

⬆超高速で機械生命惑星から脱出するストーミーガンナー2。はやる気持ちを抑えつつ、連邦宇宙軍本部へ向かう

⬇機械生命惑星からの激しい攻撃は収まって、うそのような静寂が訪れた

⬆やがて、まばゆいまでの光が機械生命惑星を包んで、そして消えていった。この宇宙に平和な時がもどったのだ！

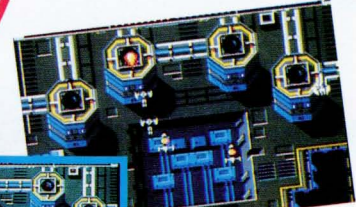
MERRY：進行方向にバルカンが発射される。合体時には、前方に6発のバルカンが放射状に発射される。

FIRE：前方に熱光弾が発射される。合体時には前方にナパーム弾が発射される。

赤い地上物を撃ち シールドを回復しよう

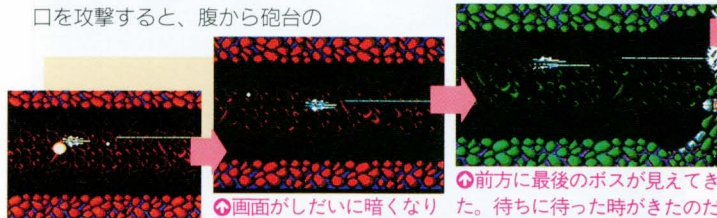
このステージにある赤い地上物を破壊すると、シールドが回復する。自機のシールドゲージの目盛りが最大になるまで地上物を破壊しよう。また、ゲージが最大になっても、それ以上に得たシールドは蓄積されていくので、この地上物はかならず破壊しておくこと。

自機の正面にあるのがシールドを回復させる地上物。CONDORを装備しよう

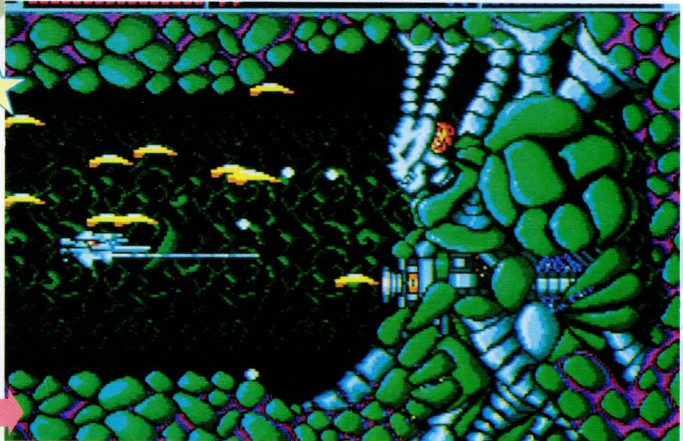
BOSS出現！

このステージのボスは4つ並んだ砲台。どうやら先のエリアに進むにつれて、砲台の数は増えていくようだ。すべての砲台を破壊すればクリアだけど、敵弾をよけつつ攻撃するのは難しい。

これまでのボスと倒し方は同じ。うまく弾を回避できるかが問題に

最後のBOSS出現！

最後のステージに待ち受けていたのは、巨大な機械生命体だ。どうやらこのステージは、このボスキャラの体内だったらしい。こいつの弱点は口と腹だ。まずは、一定周期で開いたり閉じたりしている口を狙う。開いた瞬間に口を攻撃すれば破壊できる。口を攻撃すると、腹から砲台のようなものが出現する。こいつも一定周期で出たり引っこんだりを繰り返すので、出た瞬間を狙って攻撃しよう。こう書くとかんたんに思えるけど、ボスの攻撃は最高に激しい。2つの弱点を破壊するには、かなりの反射神経がないと無理だ。

巨大な機械生命体が最後のボスの正体だった。激しい攻撃をかわせ！

画面がしだいに暗くなり

前方に最後のボスが見えてきた。待ちに待った時がきたのだ。

口を破壊すると、顔面が崩れていく

腹を破壊すればエンディングだ

旅立ちの場所・宇宙連邦本部が視界にはいった

敬礼するパイロット。任務はすべて完了した！

到着だ！ 着陸態勢にはいるストーミーガンナー2

戦い疲れたパイロットたちをあたたかく迎える人々

エンディングを見ても何回でも楽しめる

エンディングが流れた後に、キミのレベルに応じて称号が与えられる。称号は、宙軍少佐・宙軍中佐・宙軍大佐の3種類だ。最高殊勲者に贈られる宙軍大佐の称号を得るまで再挑戦しよう。

最高の称号のCOLONEL(宙軍大佐)を与えられたところ。この称号をめざせ！

B-ADEN：後方に2発のバルカンを放射状に発射する。合体時には空中用自動追尾ミサイルを発射する。

KILLER：周囲にシールドを張りダメージを半減する。合体時には周囲にシールドユニットを回転させる。

FAN ATTACK

生産タイプ別兵器入門＋実力アップQ&A
＋全16マップ外観＋特選マップ2枚〈完全版〉

スーパー SUPER大戦略

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

生産タイプにはどういうのがあるのか？　どのタイプがいちばん強いのか？　どんなマップが入っているのか？　いろいろ興味深い。

そんな、まだゲームに触れてない人に送る資料と、はじめてまもないプレイヤーに送る、部隊の動きが冴える定石入門の小問題集だ。

全生産タイプの傾向と対策を総チェック

生産タイプごとの特徴と主力兵器

全体を見渡してみると、大きく4つのグループに分けられる。第1は、アメリカ1、アメリカ2、ソビエト、イギリス、イスラエル、日本の6タイプで、ラインアップが充実しているが、性能的にはアメリカ1とソビエトが抜きんでている。

第2のグループは、ワルシャワ、西ドイツ、フランス、スウェーデンの4タイプで、戦闘機の貧弱さが目立つ。このなかで、西ドイツはゲパルト、フランスはAMX-10RC、スウェーデンはIkv91とそれぞれユニークなユニットを持っている。

第3は、極端に安くとことん弱い中国。

そして、第4が開発中の兵器ばかりを集めた最新鋭だ。

アメリカ1

充実した性能のラインアップ

主力戦車はM1エイブラムズ、対空車両はチャパレル、攻撃ヘリとしてアパッチ、攻撃機はF-111、戦闘機はF．ファルコンと充実した性能を誇っている。予算が少ないときは、対地車両としてM901、攻撃機はコルセアでもとくに不満がない。イーグルは高いだけで、F．ファルコンで十分だろう。

アメリカ2

対地車両・対空車両に不満

ハリアー、コルセア、ヒューイコブラ、エイブラムズ、M163対空砲といったところが主力になるが、トムキャットはハリアーに比べて高すぎる。対空車両に不満が残り、安価な対地車両がないこともアメリカ1に劣る。ただし、破格の対地攻撃力を持つエリート兵の活用によってはおもしろい。

ソビエト

アメリカ1に対抗できる性能

MiG-29、Su-24、Mi-28ハボック、T-80、SA-13ゴーフルが主力で、安価なBRDM-2、BMP-2も使える。戦闘機の航続距離がやや短い点を除けば、アメリカ1とあまり差がない。垂直離着陸機（空港以外でも、補給車で燃料を補給できる）のフォージャーに、あまり攻撃力がないのが痛い。

ワルシャワ

戦闘機の貧弱さが目立つ

満足できる性能を持つのはT-72とBMP-1のみで、Mi-24ハインド、SA-9ガスキンまでは何とかがまんできるが、航空機、とくに戦闘機はほとんど生産する気がしない。とはいえ、スーパー大戦略は主力戦車でどんどん押していけば勝てるゲームだから、とくに上級者向きというわけでもない。

西ドイツ

戦闘機以外はアメリカ1に匹敵

トーネードIDS、レオパルド2、ゲパルト、ヤグアル2といったところはアメリカ1と比べても遜色ない。とくにレオパルド2とゲパルト、ローランド2はアメリカ1を上回っているといってもいいくらいだ。しかし、PAH-1はアパッチにやや劣り、戦闘機はやはりほとんど作る気がしない。

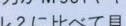
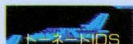
フランス

山に入れる唯一の戦闘車両あり

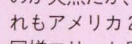
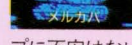
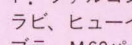
航空兵器はジャギュアとガゼル、地上はAMX-30、ローランド2が主力。全戦闘車両のなかで唯一山に入ることができるAMX-10RCはうまく使えばおもしろそうだが、安くて強力な対地車両がなく、戦闘機も貧弱だ。ミラージュ2000など、この程度の性能でどうしてこんなに高いのか理解に苦しむ。

イギリス

無難にまとめたラインアップ

ハリアー、トーネードIDS、ガゼル、チャレンジャー、RCM748レイピアと、性能的にはやや劣るものの、アメリカ1に匹敵するラインアップが揃っている。スコーピオンは、価格相応かもしれないが、攻撃力がM901やヤグアル2に比べて見劣りする。無難なところでまとめたという感じだ。

イスラエル

アメリカ2の1ランク下

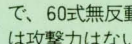
F.ファルコン、ラビ、ヒューイコブラ、M60パットンかメルカバ、M48チャパレルと、ほとんどアメリカの兵器が使えるのでラインアップに不安はない。ただ、アメリカ2と同様、安価な対地車両がないのが欠点だが、これもアメリカ2と同様エリート兵の使い方次第でおもしろくなるかもしれない。

スウェーデン

激安の戦車で早期決着を図る

グリペン、PAH-1、Sタンク、ARMADと戦闘機以外のラインアップは充実しているが、地上部隊の燃料に不安があり、補給車必須の生産タイプだ。Ikv91という安価で強力な戦車があるので、Sタンクは必要ないかもしれない。敵が航空兵器を充実させる前にIkv91の物量作戦で押したい。

日本

日本ってこんなに強かったっけ

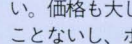
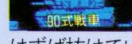
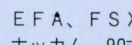
戦闘機がやたらに高いイーグルしかないが、それでもないよりは、はるかにましだ。三菱F-1、ヒューイコブラ、74式戦車、87式対空自走砲とそれなりのラインアップで、60式無反動砲は攻撃力はないが、激安なのでなんとか使えるかもしれない。やはり、地上部隊の燃料に不安があり、補給車必須。

中国

ここが安さの一中国だーっ!!

とにかく安い。しかしそれだけだ。他の生産タイプがあまり極端に走らず、けっこう似たり寄ったりなのに対して、中国だけは極端に安くて極端に弱い。他国とまともに戦える性能を持っているのは、攻撃機のファンタンAぐらいのものだ。62式軽戦車、63式対空砲、人民兵の物量作戦でいくしかない。

最新鋭

アメリカ1とどっちがいいか?

EFA、FSX、ホッカム、90式戦車、ADATSというラインアップに、へたな戦車より強いテレダインAGS、エリート兵と性能的にはずば抜けているが、アメリカ1と比較するとそれほどすごくもない。価格も大したことないし、ホッカムの対車両攻撃力や90式戦車の燃料など不満もある。

マップと生産タイプの相性について

■垂直離着陸機

ハリアー(アメリカ2、イギリス)とフォージャー(ソビエト)は、垂直離着陸機(VTOL)なので、ヘリと同様、空港だけでなく、補給車から補給を受けることができる。空港の少ないマップでは、このことは大きな意味を持つ。この2機は覚えておきたい。

■平地では遅いユニット

BRDM-2(速度8、ソビエト)、ゲッコー(速度6、ソビエト、ワルシャワ)、ガスキン(速度8、ワルシャワ)、クロタル(速度7、フランス)、81式対空ミサイル(速度7、日本)は、道路の移動は速いが、平地では森などと同じく速度が半分になるので注意したい。

実力アップ!序盤から中盤にかけての定石Q&A

まだプレイしはじめてまもないプレイヤーからかじった程度のプレイヤー向けの、序盤から中盤にかけての定石ともいえる戦術集。問題を見て自分なりの答えを考えてからページをめくって編集部の答えと見比べて、大戦略のコツをどんどん呑みこんでしまおう。

問題の題材になっているのは、マップNo.2の「CALDERACAMPAIGN」。入門者向けの比較的かんたんで短いターンで終われるマップだ。P19に完全版のマップが載っているので、問題図のまわりの景色は答えのページを飛ばして参照してほしい。また、問題図のなかの部隊の種類がわかりづらいときはP12～13を参照のこと。

Q1 重歩兵と歩兵を何部隊作るか?

最初に考えるべきことは、近くの中立都市を一刻も早く押さえて、生産力を確保することだ。予算は1500として、輸送ヘリかトラックか、戦闘輸送部隊を使うかどうかなどは、いろんな考え方があるだろうが、輸送ヘリと兵員に絞って何を作るか考えてみよう。輸送ヘリに乗せるのは重歩兵とする。

Q2 ブラックホークと歩兵の行動は?

空港にいる兵員を乗せていないブラックホーク(輸送ヘリ)と首都付近の2つの歩兵、これらの部隊の行動に関連した生産も考える。

Q3 つぎはどの部隊に行動させるか?

ブラックホークと重歩兵のうち、まずどの部隊に行動させるか? ま、あたりまえのことなんだけどね。

Q4 敵戦車の先制攻撃対抗手段は?

3つの歩兵はすでに移動済み。

湖上のブラックホークは重歩兵を乗せていて空港のブラックホークはカラ。T-80(レッド国主力戦車)のすぐ南西の森にいる重歩兵は4人しかいないが、ほかは無傷。前進しすぎた敵の弱点をとがめるにはどうすればいいか?

Q5 敵歩兵の中立都市奪取と敵後続部隊の進軍を妨害せよ

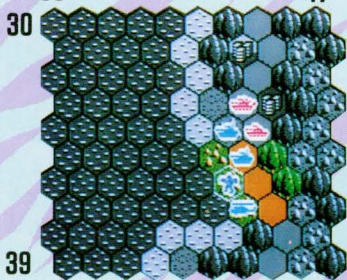
北西の敵歩兵が中立都市をうかがっており、さらにその北から敵の援軍が駆けつけようとしている。援軍が到着すれば、現在の戦力では前線維持はむずかしいところだ。このむずかしい局面で、一石二鳥の妙策がある。なお、ブラックホークもブラッドレーも兵員は乗せていない。

Q6 兵員をどこに降ろすか?

湖の西側での敵との接触。西よりのブラックホークは重歩兵、東よりのブラックホークは歩兵を乗せている。

とうぜん、中立都市を奪うべく兵員を降ろすわけだが、どんなことを考えて降ろすべきか? 具体的にヘリをどこに置いて、歩兵・重歩兵をどこに降ろすかを考えてみよう。

Q7 瀕死の重歩兵の利用

再びカルデラ湖東岸。
2つのエイブラムズでT-80とT-64を半減させたあとの重歩兵。ブラックホークにはすでに歩兵が乗っている。味方都市まで退却するしかないのだろうか？

Q8 都市と空港どうとる？

中立都市・中立空港はとれるが、ただとるだけでは不満。何を考えてどんな行動をとるべきか？　敵トラックは兵員を乗せていて、BMP-2はカラ。味方はすべて無傷か無傷にちかい。

Q9 歩兵を積んだ輸送ヘリの行動は？

カルデラ湖の東岸では味方のM1エイブラムズやM901TOWがT-80・T-64をはじめとする敵主力部隊と戦っており、西岸では味方ブラックホーク・歩兵・重歩兵が援軍を待ちつつ、敵BMP-2・歩兵・トラックと戦っている。一方、カルデラ湖に浮かぶ島の空港と都市を確保したブラックホークが、いよいよ北岸に達して、生産力増強に伴い、西岸への援軍派遣も可能となったため、湖岸の敵を一掃できるのは時間の問題だ。
そうした状況の中で、早すぎたとも思える湖上の歩兵輸送中のヘリをどう行動させるか？

Q11 前線へ向かう補給車の行動は？

前線へ向かう2つのM901と補給車の移動について。ただ、速く行けばいいというものではない。

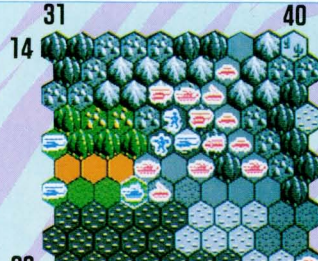
Q10 効率的な燃料消費を考えた移動とは？

なぜか序盤にもどって、A・B2つのブラックホーク(ともに重歩兵輸送中)をどう行動させるか？　Aは北西の都市、Bは北東の都市をとりに行くものとする。序盤の、輸送ヘリが少ないあいだは、輸送ヘリを使いまわしするのが効率的な兵員輸送手段となる。そうすると、肝心なときに燃料不足のため、空港へもどって補給しなければならないということになりやすい。そこで、効率的な燃料消費を考えた移動が大切になってくる。

Q12 歩兵を遊ばせないためには？

都市上の歩兵の隣りの輸送ヘリは全滅寸前。北東寄りの輸送ヘリはカラで十分な機数を残しているが……。

Q13 エイブラムズの行動は？

予測していたものの、レッド国喉元の都市と空港を奪ったら、とたんに取り囲まれてしまった。戦闘部隊はエイブラムズのみ。
東岸の主力部隊が前線を突破するにはまだ数ターンかかりそうで、西岸からの援軍が到着するのも少し時間がかかりそう。到着しても数が少なく、北西の敵も牽制しなければならないのであまり期待はできない。
西の2部隊のブラックホークは、兵を積んでいるが、とりあえず確保できそうな都市が見あたらないので、時間かせぎに使うこともできるが、とにかく援軍到着までエイブラムズを全滅させないことと、都市の確保が最重要課題。
こうした状況の中で、8両しかないエイブラムズをどう行動させればいいだろうか？

A1

1 歩兵を先に作る

本論は2のほうだが、生産時の注意点をひとこと。

兵員と輸送部隊については兵員を先に作ること。輸送部隊を作ったら兵員を作る金がなくなったなんてことになると、目もあてられない。

輸送部隊より兵員を先に作ろう

2 9ヘックス以内は歩兵が歩いてとる

輸送部隊に兵員を乗せて降ろして都市・空港をとるという手順は、最低3ターンを必要とする。それなら、生産可能ヘックスから9ヘックス以内の都市・空港は歩兵を歩かせてとろう。そうすれば、輸送ヘリはより遠くの都市・空港をとるために使え、序盤は不足しがちな輸送部隊を補うことができるのだ。3ターン後には、歩いた歩兵のためのヘリも作れるだろう。

このマップの場合は、2つの都市と1つの空港を歩兵に歩かせてとることができる。

3人の歩兵を歩かせれば、ターン4に2つの都市と1つの空港がとれる

A2

生産した輸送ヘリに兵員を乗せる

ふつうはヘリと兵員を生産して2ターン目に乗せ、3ターン目で移動ということになるが、作ったばかりのヘリに兵員を乗せれば2ターンで発進できる。金が足りずにヘリを作り損ねたときなどに有効。

空港のヘリを西の歩兵によせて歩兵を乗せ、ヘリを生産してこれに東の歩兵を乗せたのだ

A3

輸送ヘリを移動させてから兵員を乗せる

問題の場面ではあたりまえのことだけど、輸送部隊を移動させる必要がなくても、乗せたあとの進行方向を考えて、より目的地に近いところで乗せるようにしたい。1ヘックスの違いが1ターンの違いになることもあるのだ。

首都の重歩兵をヘリに乗せる

首都南東の重歩兵をヘリに乗せる

A4

1 ヘリを都市に置いて歩兵は森に降ろす

敵は対地部隊しかいないのだから、ヘリを都市に置く。重歩兵は、都市北東の森に降ろすと2つの戦車の攻撃にあうし、東の森に降ろすとT-64が森に入ってしまう。

重歩兵は南東の森に降ろす

2 後ろのほうから攻撃させる

進軍速度を速めるには、もっとも後ろの部隊に先に攻撃させることだ。間違っても、まずブラッドレーでゴーフルを攻撃などということをしてはいけない。

まずエイブラムズでゴーフルを攻撃し、全滅しなければしかたがないが、全滅すればブラッドレーはT-80を攻撃でき、進軍が速まる。

エイブラムズでゴーフル撃滅

3 輸送ヘリのZOCで重歩兵を守る

空港の輸送ヘリは歩兵を乗せて先へ飛ばしたいところだが、それではT-80が重歩兵を攻撃する恐れがある。いや、それ自体は構わないのだが、T-80が森へ入ることだけはなんとしても避けたいのだ。前線の敵が1部隊森に入ったら、最低1ターンは進軍が遅れると思っていい。

ZOCで敵の移動をはばむ

4 じゃま(重歩兵)をどけて森から攻撃

最後に、ブラッドレーでT-80を攻撃するのだが、まともに戦ったのでは被害も大きいので、森から攻撃したい。そこで、まず森にいる重歩兵を移動させたあと、その森から攻撃するのだ。以上の戦術で、ゴーフルを全滅させてT-80を孤立させたうえに半減させて、中立都市の1つをほぼ確保できた。

重歩兵をどけて森から攻撃

A5 輸送ヘリを敵歩兵にぶつける

比較的かんたんだったと思うが、輸送ヘリをどこに置くかが問題。中立都市に置くのは最悪で、少なくとも森までは進めたい。歩兵を攻撃するなら平地に置くほうが敵の援軍が森に入る可能性が小さい。

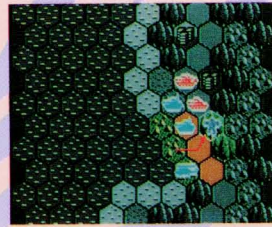
↑歩兵にぶつけることによって、敵後続部隊を足止めできる

A6 重歩兵を森に降ろして森を確保する

ブラックホークを森の最北端までもっていけるなら、それが最善だが移動力が足りない。そこで、次善の策として重歩兵を森に降ろす。とにかく敵地上部隊を森に入らせないことが大切だ。

↑この写真は次ターンのはじめ

A7 タマなし重歩兵をオトリにする

敵T-80もT-64も半減しているが、どちらかが森からエイブラムズを攻撃するかもしれない。それを避けるために重歩兵を森に入れるのだ。森からのエイブラムズに対する攻撃だけは避けられる。

↑重歩兵で、エイブラムズが森から攻撃されるのを防ぐ

A8 輸送ヘリを森に入れる

やはり敵を森に入らせないための工夫。まず歩兵で重歩兵を攻撃して弱体化させ、空港のヘリでトラックを攻撃したあと、重歩兵を空港に入れて、残ったヘリを森に入れる。

↑とにかく敵を森に入らせない

A9 敵ヘリの射程を避ける

次ターンにとれる都市に降ろすのはナンセンス。北東の都市に降ろすのは時機尚早。そこで、守りの手薄な北西の都市をねらうが、敵空港にいるMi-17ヒップHの攻撃可能範囲を避けるのがポイント。

↑敵輸送ヘリ(移動力7)からは、どの部隊も攻撃されないことを確認してほしい

A11 後ろのM901に補給する

前のM901を移動させたら、つぎに補給車を移動させて後ろのM901に対して、補給を行う。補給車とM901の移動力が同じだから今やる必要はないのだが、もしエイブラムズが相手なら今やっておく必要がある。

↑後ろのM901に補給する

A10 4ヘックスしか移動させない

乗せているのが重歩兵なので都市の2ヘックス手前に降ろすとすると、Aは7ヘックス、Bは8ヘックス移動することになる。したがって、Aは7ヘックス移動して降ろし、Bは4ヘックス移動して止める(5ヘックスでもいい)というのが正解。というのは、航空部隊はまったく動かなくても移動力の半分(端数切り捨て)の燃料を消費するからだ(空港にいる場合は別)。ブラックホークの移動力は7だから最低燃料消費量は3。Bが7ヘックス移動して次ターンに1ヘックス移動すると、3-1=2の燃料を損する。

↑Aは7ヘックス移動後降車が正解

←Bは4ヘックス移動して止める

→4ヘックス移動後兵員を降ろす

A12 まずT-64を全滅させる

敵のZOCによって北東のブラックホークは今のところ1ヘックスしか動けない。そこで、まずエイブラムズでT-64を全滅させる。もし、全滅しなければ南のエイブラムズも使えば、まず全滅するだろう。T-64がいなくなれば、自由に動けるようになるので、歩兵を乗せられるわけだ。ブラックホークは、このあと湖のなかの島で補給したいので、歩兵の左に移動するのがいい。

←まずT-64を全滅

←輸送ヘリに歩兵が乗車

A13 森から攻撃する

反撃を受けないからといってゴーフルを攻撃すると、T-80の攻撃を受けてしまう。森に入ってT-80を攻撃する(または移動のみ)のが正解だ。

↑森に入るのがよい。スキを見て都市に入って補充する

ROMに入っている全16マップ外観

マップをプレイしていく順番

『スーパー大戦略』のROMカートリッジには、16枚のマップが入っている。なんとなく順番にプレイしていくといいようにも思えるのだが、そうはどっこい問屋が卸さない。まず、次ページに完全版のマップが載っているNo.2のカルデラキャンペーンにチャレンジしよう。そのつぎにNo.1のアイランドキャンペーン。2つのマップで2国戦に自信がついたら、3国戦のNo.5のレッドベアー、そして4国戦のNo.14のNクローバーへとはまっていく……。これがおすすめ。

No.1 Island Campaign(アイランド キャンペーン)

おなじみのマップ。98版の記録、青50、9ターンに挑戦してみよう

No.2 CALDERACAMPAIGN(カルデラキャンペーン)

カルデラ湖の南北からスタートする2国戦。短いターンで終わる

No.3 Diana Island(ダイアナ アイランド)

レッド国有利、ブルー国不利な3国戦だが、ブルー国50でも大丈夫

No.4 Dragon Fortress(ドラゴン フォートレス)

本格的な3国戦への道標的なマップ。レッド国がかなり有利だ

No.5 Red Bear(レッド ベアー)

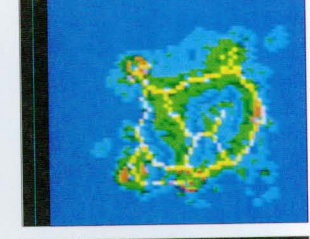
北海道に材をとった、ややアブナいマップ。都市がかなり多い

No.6 Longest Turn(ロンゲスト ターン)

橋の多いマップなのである程度時間がかかるが、そう長くはない

No.7 Antarcticcrisis(アンタークティッククライシス)

南極を舞台にしたマップだが、島の大きさに比べて都市数が少ない

No.8 Peninsular War(ペニンスラ ウォー)

レッドとブルーは大陸、イエローは南東の島。3者3様の弱点あり

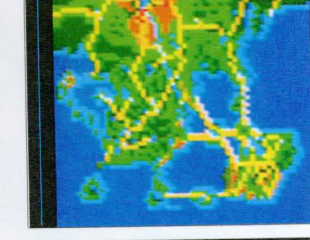
No.9 Long River(ロング リバー)

ブルー国とイエロー国のあいだですぐに戦闘がはじまる

No.10 North Africa(ノース アフリカ)

アフリカを舞台にしたマップ。ロンメル将軍の気分でプレイしよう

No.11 Heroic Verse(ヒロイック バース)

最初の4国戦だが、直線距離と地上部隊の移動距離の落差が激しい

No.12 Grand Campaign(グランド キャンペーン)

4国戦だが、2国戦マップをつないだような直線的なマップ

No.13 トオオキ ミチノリ

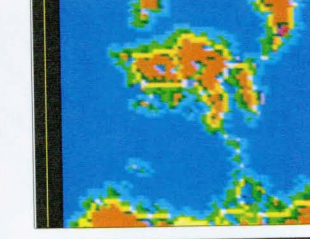
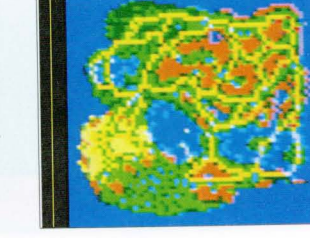
イエロー国は初期都市数は多いものの、中央にあって戦いづらい

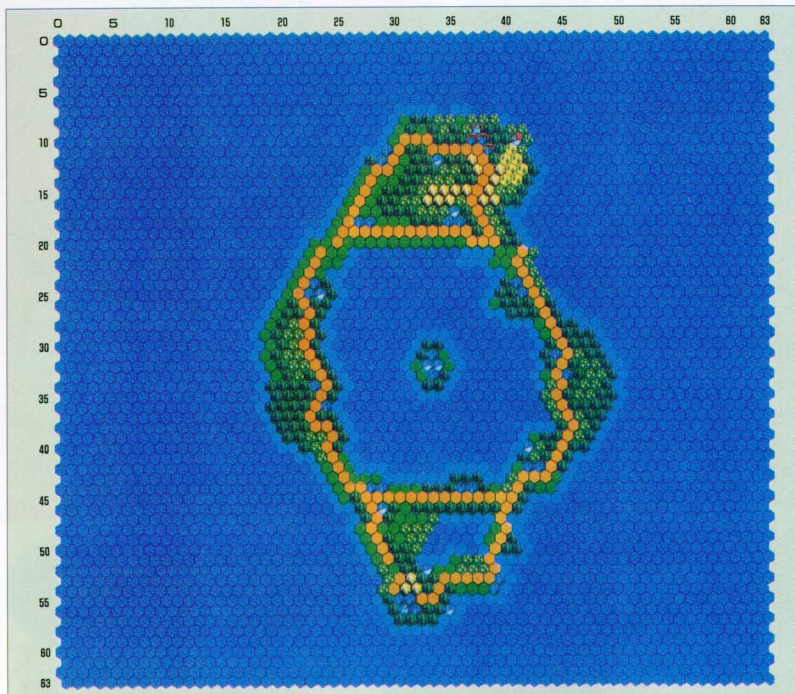
No.14 Nクローバー

ドロヌマの戦いを避けられそうもない。もっとも4国戦らしい

No.15 Blitz of 4land(ブリッツ オブ ランド)

ブルー国とレッド国は2国を相手にしなければならない

No.16 4land Tactics(ランド タクティクス)

内蔵マップのなかでもっとも四隅に近いところに各首都がある

入門者向きと中級者向きの特選マップ2枚〈完全版〉

MAP No.2 CALDERACAMPAIGN

■入門者向きの2国戦

『現代大戦略』からのマップ。中央のカルデラ湖をはさんで南北にブルー国とレッド国の首都が分かれていて、どちらが有利ということもない。

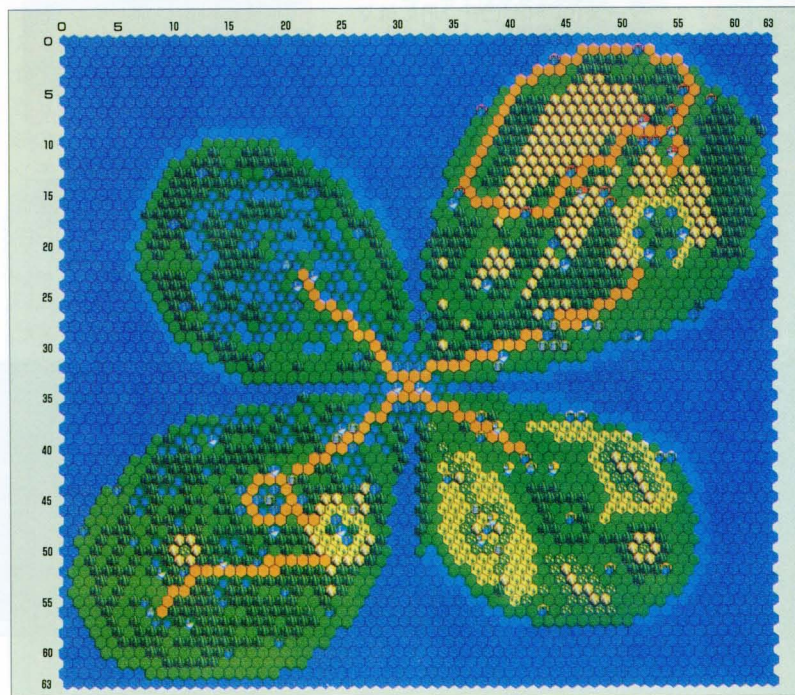
カルデラ湖の中央にある島が戦いに変化を与えているが、コンピュータは初期には航空部隊を作ろうとしないので、ここの確保は楽にできる。

そのかわり、戦車を先行させてくるので、初心者はある程度対抗するための戦力を整える必要があるかもしれない。アメリカ1ならM901やブラッドレーなどの安い対戦車兵器が有効だろう。序盤から中盤にかけては戦場が狭いので、ZOCや森を利用することの巧拙が明暗を分けることになる。

内蔵マップ中、もっとも短い時間で決着のつくマップで、その意味でも初心者向きといっていいだろう。

開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	20	5	生産タイプ	有利不利
ブルー国	4	2	アメリカ1	ふつう
レッド国	4	1	ソビエト	ふつう

MAP No.14 Nクローバー

■中級者向き本格的4国戦

とにかく、ドロヌマの戦いが避けられそうもないので、中級者といっても、他の4国戦マップを経験してから手をつけるべきだろう。むしろ上級者向きかも。

ブルー国とイエロー国はレッド国やグリーン国に比べて、より中央に近いので、一刻も早く中央を確保したうえで相手国を攻略したい。そのまえにレッド国やグリーン国が参戦するようなら、収拾がつかなくなってしまうだろう。

レッド国やグリーン国なら地上部隊は中央に手を出さず、航空部隊だけでブルー国かイエロー国を攻略するという手もある。

開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	28	16	生産タイプ	有利不利
ブルー国	10	2	アメリカ1	不利
レッド国	14	3	ソビエト	有利
グリーン国	14	4	西ドイツ	ふつう
イエロー国	14	5	ワルシャワ	ふつう

FAN ATTACK

Master of Monsters

マスター・オブ・モンスターズ

SystemSoft

魔力が激突、ひと味ちがうファンタジーウォーゲーム

システムソフト
☎ 714-6236
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

※自然画デモ

今回はキャンペーンモードのマップ1攻略と全モンスター一覧、そしてマップモードではシステムソフトから直伝の全20面マップ攻略法を紹介た。

ファンタジーワールドにくりひろげられる魔法使いたちの戦い

STORY

魔王ガイアは、青、赤、黄、緑の4人の魔法使いを集めた。次の魔王を決めるときがきたのだ。20の地形からなる世界、マスター・オブ・モンスターズ・ワールド。魔王となるには、この世界のすべてを戦いのなかでうばい取らなければならない。次の魔王はだれに？　これからくりひろげられる戦いにゆだねられている。

モンスターを使って勝利をつかめ

ちょっと見ためはスーパー大戦略。システムこそ似ているが、中身はまったく異なったファンタジーウォーゲームだ。

↑スーパー大戦略みたいな画面だが、このゲーム、味わいはRPG

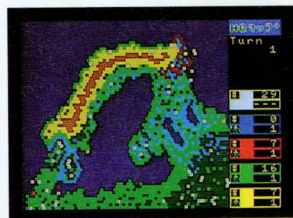
プレイヤーはマスター(魔法使い)となって魔力でモンスターを呼び出し、敵モンスターと戦わせてあちこちにある塔を占領し、敵マスターを殺すかまたは降伏させて勝利を得るのだ。

大戦略シリーズと違う点は、マスターのあやつるモンスターが成長すると姿が変わるあたり。キャラクタの雰囲気どおり、RPG的要素がごっそりもりこまれているというわけ。

また、大魔法という特別な命令や精霊を呼び出す魔法もあり、RPG気分が高まるのと同時に、ゲームももりあがるのだ。

2つのモードで楽しみ方いろいろ

このマスター・オブ・モンスターズ(以下M OF M)にはマップモードとキャンペーンモードの2つのゲームモードが用意されている。

マップモードは多種多様な20のマップからどれでも選んで遊べるモード。マップのなかには最高4人まで参戦できるものもあるので、友だちどうしで楽しめる。また、ゲームの難易度も初心者から上級者まで遊べるようになっている。各マップは25ページで紹介しているぞ。

↑マップモードならどのマップからも楽しめるからうれしい

そしてM OF Mのウリは何といってもキャンペーンモードだ。このモードは8つあるマップを一戦一戦勝ち抜いて制覇していくというもの。マップひとつを戦い抜いて成長したモンスターがいれば、次のマップではそのモンスターを成長した状態で召喚できる。ただしもとの形では呼び出せないけどね。モンスターたちをきたえて、成長させるところにM OF MのRPG的な味があるのだ。しかし、ゲーム自体はかなりむずかしい。戦術をねりにねらないとダメだ。

↑このゲームのウリはやはりキャンペーンモード。全マップ制覇だ

次のページの欄外から地形の説明!!

負けはゆるさじ、キャンペーンモードに挑戦だ！

勝ち抜いて全マップ制覇だ

では実際にキャンペーンモードに挑戦だ。記事中に出てくる各モンスターの特徴についてはP26、27の一覧を参照してほしい。だいたい5ターンごとに解説を入れたので、戦うときの参考にしよう。★のしるしがあるときはカコミ記事を見てね。

ターン1

1ターン目は何を召喚（★1）するのかがポイント。これで戦略が大きくちがってくるので慎重に。召喚するモンスターは、ペガサスとエンジェルとマンティコアが1匹ずつ。空用モンスターで、敵よりも早く塔を占領させるためだ。大魔法のひとつ、再動（★2）を使ってペガサスを城の北方の塔に進めよう。

↑RED国のダダは陸上モンスターを多く召喚した

マップ1 ガイアVS.ダダ

ダダ
ガイア

今回の戦いかた

マップ1はダダとの対決。地形から見ると、島中央の平原で両軍が激突しそうだ。ここをどうおさえるかが勝敗を決める。ここは一歩もゆずれないので、マンティコアやドラゴンなど消耗戦に耐えうるモンスターをおく。

そして敵陣には東西の海岸ぞいから入りこむ。強いサーペントなどの海上用モンスターを海ぞいに進ませ、両側から敵マスターをはさみうちという戦略。

今回は実験的にモンスターを少数精鋭でおこなったが、序盤に大魔法をうまく使って1つでも多く塔を取り、召喚できるモンスターを増やすというノーマルな戦法も考えられる。ただし、ここではターン31でタイムオーバーになる。

★1. 召喚とは

マスターがマジックポイント（略してMP）を消費してモンスターを呼び出すこと。召喚は城の上、城に接する城郭か塔のみできる。ゲーム中召喚できるモンスターの数は、塔の保有数＋1。5つ塔を持てば6匹召喚できるわけだ。

↑召喚モードにしたとき。このなかからモンスターを召喚できる

★2. 大魔法―その1―再動

MP10で行動ずみのモンスター1匹をもう一度動かせる大魔法。1度動けば塔をとれる位置にいたり、瀕死の状態なのに敵のモンスターの近くにいるときなどに活用できる。序盤の勢力拡大をめざしているうちはこの再動をできるだけ使うと、ふつうよりも多く塔を占領できるのだ。

↑大魔法を使うときのウインドウ
→使用例。ターン1で召喚したペガサス（召喚したモンスターは行動ずみ）も再動で塔を占領可能

■索敵モード

ゲームをさらにむずかしく、苦しみぬいて遊びたい人向けモード。このモード使用時には、味方のモンスターのまわりにいる敵以外は認識できない。つまり、味方の到達していないような地方では、敵の動きはわからなくなる。

↑先に進みすぎると、突然敵に出くわし、スリルが味わえる

城：マスターの居城。マスターが破れると中立の塔になる

城郭：城の周囲に立てられている。防御効果が高い

塔：モンスターが占領すると占領した国の色に変わる

草原：どのモンスターも移動しやすいが、防御効果は低い

先手必勝！塔を攻めて勢力拡大だ

ターン2〜5

序盤はとにかく塔を多く取るのを目標に、足の速いペガサスやマンティコアを島中央の平原へ進ませる。そして、最前線の自軍のかべを強力にさせるため、召喚したドラゴンを、塔移動(★3)で送りこむのだ。一方、エンジェルを東の海ぞいに走らせ、塔を取っていく。このへんのこぜりあいは、時刻を気にしてモンスターを戦わせよう(★4)。敵はクラーケンを小島に移して塔を取り、やや有利だ。

攻撃シーン。格闘と魔法にわかれている

上の写真は全体マップにおける右の部分マップの位置を表している。戦況はダダ軍は前後2グループになって前線に攻めにきている。ガイア軍は守りがうすい。

★3. 大魔法—その2—塔移動

MP20を消費して占領した塔の間をワープできる大魔法。召喚して間もないモンスターを、前線へと送りこんだり、サーペントなどの強いモンスターを、突然、敵陣前に出現させる奇襲戦法などに使える。また、再動とコンビで前方にある塔を取りながら、塔移動で強いモンスターを前に進ませるのが常套手段といえるだろう。

塔移動は前線に応援部隊をだすときに効果的だ

★4.時刻で強さが

ゲーム中、1ターンごとに朝、昼、夕、夜の順序で時刻が変化し、それに影響してモンスターの攻撃力も属性(LAW系など)によって変化する。つまり、LAW系は昼につよく、夜に弱い。CHAOS系はその逆。NEUTRAL系はいつでも変化なし。「時刻を見てから攻撃」を心がけよう。

昼	LAW 強 NEUTRAL 変化なし CHAOS 弱	
夜	LAW 弱 NEUTRAL 変化なし CHAOS 強	

攻撃するとき、時刻を考えないと痛い目にあうぞ

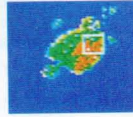
ターン6〜10

予想どおり、平原でガイア軍とダダ軍が衝突、大決戦となった。前線のガイア軍は少数ながらドラゴンとマンティコアをそろえ、ダメージをうけながらも大回復(★5)を使い、なんとか敵の突破をふせいでいるという緊迫した状態。

一方、ダダ軍は前線に多くの戦力を送りながらも、山脈の東側にもモンスターを進め、勢力を二分してきた。両軍進退ゆるさずといったところ。

ガイア軍の頼りはドラゴンだけだ。がんばれ

前線は両軍ともほぼゆずらないが、ダダ軍は塔を多く占領し、モンスターをどんどん送りこんできた。ガイア軍はモンスターの数が少ないわりに健闘している。

ダダ軍のグリフォンが強い。集団でいじめよう

平原でもたついているうちにガイア軍はエンジェルを東海岸に進めた。ダダ軍もふた手にわかれて大軍を進めてきた。

★5. 大魔法—その3—大回復

MP30を消費して、味方のモンスター1匹のHP(体力)を完全に回復できる大魔法。中盤や終盤に瀕死のモンスターを全快させるのももちろんだが、もうすぐ成長するというモンスターが前線にいて、不幸にも敵にかこまれて危ないときにはまよわず使おう。

成長させたいモンスターにはこまめに使え

森林：トカゲ族や空用モンスターは移動しやすい

河川：陸上モンスターでも渡れる。海上モンスターが得意

海洋：空用モンスターと海上モンスターのみ移動できる

砂漠：トカゲ族と空用モンスター以外は移動しにくい

国破れて山河あり……戦いは哀しい

●ターン11〜15

前線ではダダ軍は勢力をいっそう強化させてきたが、ガイア軍のドラゴンが善戦し、また、ときどき精霊(★6)を送りこむことによって、なんとか膠着状態でとどまっている。

山脈の東側では塔移動で攻めてきた、ガイア軍のサーペントとダダ軍のクラーケンとの対決となった。しかしどちらも勝負はつかなかった。

↑海上モンスターどうしの戦いは見ものでおもしろい

前線は激しい攻防戦となり、戦力の少ないガイア軍はダダ軍に攻めこまれないように必死の状態だ。

●ターン16〜20

前線のガイア軍はすこし疲れを見せたが、ZOCの防衛ラインもくずれはじめ維持させるのが苦しくなってきた。そんななか、ドラゴンが16ターン目でドラゴンロードに成長(★7)した。前線を守りぬけるか。

塔移動でサーペントを敵陣の西側にうつし、上陸させる。しばらくして、東側の海上にいたサーペントがダダ軍の陣内に進入するが、かこまれ、滅びる。

サーペントが敵陣に進入した。

ドラゴンがドラゴンロードに成長したが、戦況は思わしくない。

★6. 精霊を呼ぶ

1ターンに1回だけ、MP40を消費して自由に精霊を召喚することができる。精霊は敵モンスターに攻撃をしかけ、終わると消えてしまうので、突然危機に襲われたときや、敵のとどめをさすときなどに便利なのだ。

精霊の種類はマスターの属性ごとに異なり、攻撃回数も攻撃力もまちまちなのだ。サモナーなら全種類召喚できる。

↑精霊は攻撃のみ助けてくれる。防御はしてくれない

■ZOCを有効に使え

↑ダダ軍のZOCにはまってしまい身動きとれなくなった

ZOC(ゾック)とは、ZONE OF CONTROLの略でモンスターの周囲6ヘックスのゾーンのこと。ここに敵のモンスターが入ると、移動をやめるか、攻撃するかの2パターンにしぼられる。つまり敵は先に進めないのだ。大戦略でも使われていたルールなのだ。このZOCが戦況にあたえる影響は非常に大きい。

●ターン21〜28

20ターンをすぎてから、ガイア軍は滅亡への道をたどる。敵陣西側近くに残されたサーペントも敵にかこまれ、マンティコアが成長したスフィンクスが援護にむかうが共倒れに終わる。その後、塔をすべて占領され、頼みの綱のドラゴンロードも倒され、28ターン目で滅亡した。

↑とうとうマスターもかこまれた

↑28ターン目でガイアは滅亡。ああ、無情

■今回の反省

平原に敵を集めさせ、両側の海から敵陣に進入する戦略は正解。問題は召喚モンスターの配分だ。少数なので攻撃も防御も物足りない感じだった。成長させるモンスターをしぼらなかったのも敗因だ。

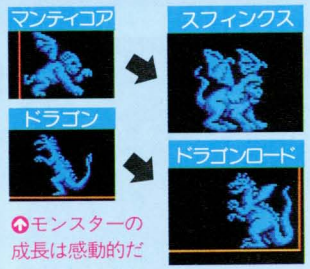
★7. キャラの成長にみるRPG的要素

マスターや精霊をのぞいたほとんどのモンスターは経験を積むことによって新たなモンスターへと成長することができる。成長したモンスターは新たに武器や攻撃力、防御力などの能力がアップする。成長するために必要な経験値はモンスターごとに決められていて、戦闘時と敵を倒したときに経験値があたえられる。

↑モンスターの成長は感動的だ

■システムソフトからありがたいアドバイス

キャンペーン中最も重要、かつ最大の難関マップ。ここで、何を成長させるかが長いキャンペーンの最大のポイントです。

戦略の最重要拠点は島中央部。ここで、進撃してくるRED国をくいとめつつ、自軍を充実させ反撃の機会をうかがいます。戦略上、塔の占領は肝心、1ターン目からビシバシ占領しましょう。RED国のロック鳥とクラーケンには要注意です。ロック鳥のすばやい塔占領に悩まされ、海ぞいにくるクラーケンもやっかい。クラーケンは陸においだすのがコツです。成長は、ペガサスをモノペガサスにしたいところ。移動力が高いので後々楽になります。さらにドラゴンロード、サラマンダーくらいはほしいですね。

岩場：巨人族以外は移動しにくい。防御効果は高い

山岳：地上用モンスターには移動しにくい。防御効果高い

火山：火炎に強いモンスター以外は進入できない

沼地：足場が悪いため、巨人族は進入できない

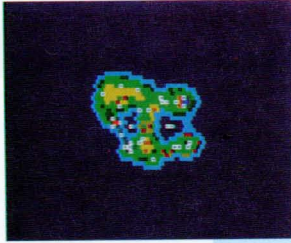
Master of Monsters

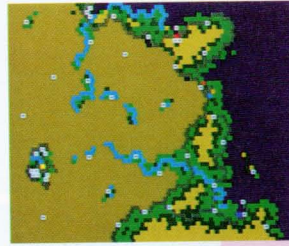
マップモードならわりとラクに楽しめる

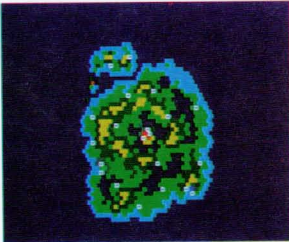
マップモードは全部で20。キャンペーンモードとちがって、どのマップからはじめてもOKだ。自分の気に入ったマップから遊んでみよう。

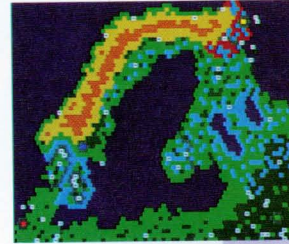
キャンペーンモードとくらべて、いくぶんかんたんになっているので、初心者には自分の実力アップに、またキャンペーンモードの合間の腕だめしにも最適なのだ。

また、20のマップのなかには4人まで遊べるものも用意されている(マップ名のとなりに記してある)ので、友達といっしょにワイワイさわぎながらプレイするのも楽しい。4人になると戦術を考えるのも、複雑でより本格的になってくるぞ。

今回の各マップの解説と攻略のヒントは、このゲームの生みの親のシステムソフトさんからじきじきにいただいたものだ。ゲームをはじめるときや、いきづまって苦しいときはシステムソフトさんの方角(福岡だから南のほう)を向き、感謝しつつこのページをひらこう。

No.1 DUEL 2人

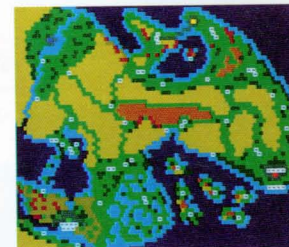
システムソフト(以下システム):BLUE国とRED国との一騎打ちのマップ。南にある塔に塔移動でモンスターを送り、南北2方向から攻めるのがいいでしょう。
編集部:初心者におすすめ。

No.2 サンドバトル 3人

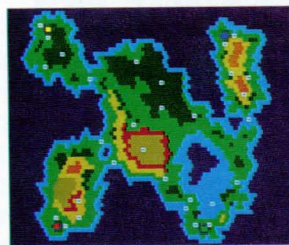
システム:BLUE国とRED国がつながっているのでマスターどうしの対決が楽しめます。
編集部:名のとおり広い砂漠のマップ。山脈におおわれているので、空を飛ぶモンスターを有効に使おう。

No.3 ドラゴントウ 3人

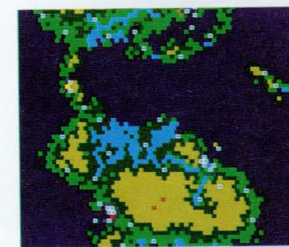
システム:3国の城の間がかなり近いため、早いターンから激戦となりそう。空を飛べるモンスターの奇襲戦法も1つの手でしょう。
編集部:スモール・アイランドの1つ。かなり楽しめる。

No.4 ナイトメア 4人

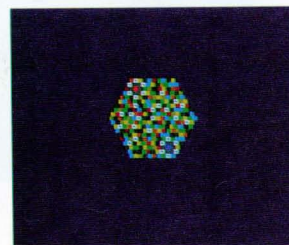
システム:RED国に気をつけながら自国をひたすら大きくしてください。油断は禁物です。
編集部:北は山脈で動きづらいために序盤戦はRED国との対戦となるだろう。BLUE国は塔がなくてつらい。

No.5 セイムフォー 4人

システム:比較的時間のかかるマップです。4国とも条件は同じなので、あとはあなたの腕しだいです。
編集部:各国の塔の数などはどんぐりの背くらべ。画面中央の中立地帯をはやく占領するのがポイント。

No.6 せいなるやま 4人

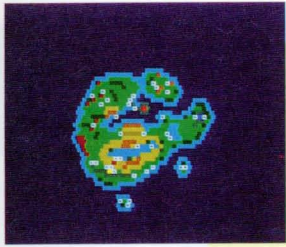
システム:1か国を集中して攻撃する必要があり、中央を占める山岳地帯のどこに防衛ラインをおくかがポイントとなるでしょう。
編集部:山岳地帯を通る山道を敵に越されないように死守しよう。

No.7 LUNATIC 4人

システム:BLUE国のプレイヤーは陸がつながっていないので、召喚について考えなければなりません。
編集部:陸、空、海、それぞれのモンスターの長所をつかもう。海上向きのモンスターがポイントになる。

No.8 JUNGLE 4人

システム:南の大陸には大ジャングル地帯がひろがっており、地上での移動が困難なため海上や空を飛ぶモンスターが活躍するマップです。
編集部:海洋戦が見もののマップ。YELLOW国がキーポイントか?

No.9 こんとんのしま 2人

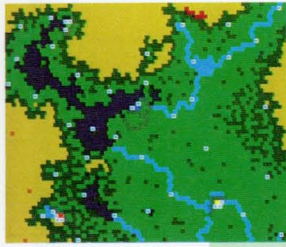
システム:地形が入りまじっていますので、自分に有利な地形を利用して戦ってください。
編集部:ゴチャゴチャしたマップ。いいかげんに動くと地形効果で痛い目にあうので慎重に。

No.10 あんこくのくに 3人

システム:このマップは初心者向けに作られていて、まず自国周辺の塔を確保した上でほかの2国と戦うのがいいでしょう。
編集部:RED国とGREEN国の対戦になりがち。そのすきにGREEN国へ。

No.11 VICE 3人

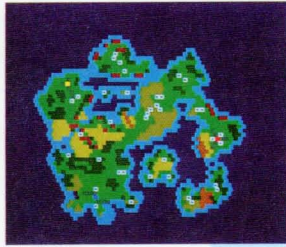
システム：敵は2国ともCHAOS系なので、攻撃は昼におこなうようにして、RED国はあまり挑発しないように心がけましょう。
編集部：すぐそばのRED国との攻防戦がつらいところだ。

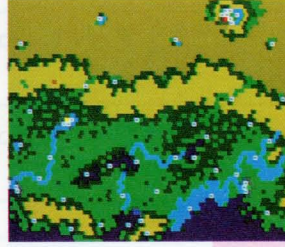
No.12 FORTRESS 4人

システム：3国に囲まれたBLUE国は、まず湖の北端にあるGREEN国を攻めるのが先決でしょう。それまでほかの2国をくいとめましょう。
編集部：やはり自国を守りながら、北へと攻めこもう。

No.13 ブレイクスルー 4人

システム：わりと楽なマップ。GREEN国→YELLOW国→RED国の順に素直に戦えばいいでしょう。
編集部：海を渡る戦法もあるが、YELLOW国をつぶしてからでも遅くはない。まずは戦力拡大から。

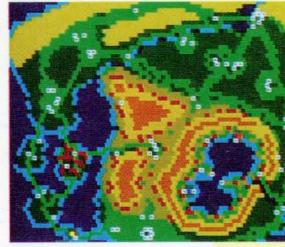
No.14 みずうみのしま 4人

システム：BLUE国はまわりに塔がないため苦戦するが、RED国を攻めおとせばかなり楽になるでしょう。島の中央にある池周辺の塔の確保が、このマップでは重要になります。
編集部：海上も山越えもおいしい。

No.15 Rambler 3人

システム：意外と地形の影響で進行するのに時間がかかるので、先を読んで、モンスターを召喚しなければなりません。
編集部：塔を増やして戦力アップをはかろう。じっくり取り組め

No.16 SLAYER 4人

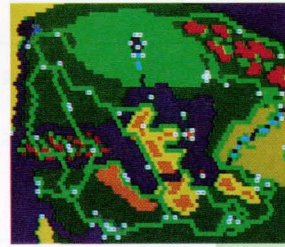
システム：どの国をプレイしても楽しめるが、RED国の場合は国が砂漠の中にあるため空を飛べないモンスターは塔移動を使って戦場に送りこむのが得策です。
編集部：3国の争いが見ものだ。

No.17 FLAME 4人

システム：陸地はすべて浅い海でしかつながっていませんので、飛行系のモンスターを中心に召喚して、塔移動などをうまく使いながら効率よく進出してください。
編集部：勝負は海洋戦と塔移動？

No.18 Ring 4人

システム：RED国をなるべく早く落とし、あとはYELLOW国とGREEN国の進出をどの程度まででくいとめられるかがポイントです。
編集部：リング内のRED国をKOしてから場外乱闘へくりだそう

No.19 HERO 4人

システム：山岳地帯が入りくんだこのマップは南北の大陸に2か国ずつ分かれており、まず自国のいる大陸から制圧するのがいいでしょう。
編集部：ターン数のかかるマップ。じっくり取りくもう。

No.20 BIG WAR 4人

システム：時間をかけて、モンスターを大事に育てて攻撃しましょう。
編集部：これぞまさに最終戦争(ハルマゲドン)。ドロ沼の戦いになるおそれも。まずは守りをかためて敵をひとつずつつぶすこと。

エディットモードでマップは増える!

キャンペーンモードを制覇し、マップモードの全マップをしゃぶりつくし、なおもゲームがしたいという、MOF M中毒のキミにはエディットモードが用意されている。「もう自分でマップを作るしかない!」というわけだ。

自分で好きなようにマップを打ちこめば、あとはデータディスクに保存できるので、友だちに遊ばせたり、いっしょに遊んだりといろいろな楽しみかたができる。

またマップモードのマップも改造ができるので、地形や塔の位置などをかえたりして、ゲームをいっそうかんたんにもできるのだ。まさに、一生おつきあいできるゲームなのだ。

↑このように、オリジナルマップがかんたんに作れるのだ

↑マップモードを改造してラクにすることもできるぞ

マスター・オブ・モンスターズ キャラクター一覧

MOF Mをこころゆくまで堪能するには、モンスターの特徴を把握しておく必要がある。ここでは全モンスター51種のデータを一覧表にしたので活用すべし!

姿	名前(属性) 体力(H.P) 移動力 召喚に必要なM.P 武器	備考	召喚できるマスター

※属性のLはLAW(ロウ)、NはNEUTRAL(ニュートラル)、CはCHAOS(カオス)の略です。

■マスター

名前(属性)	H.P・移動力	召喚M.P・武器	備考	召喚できるマスター
ウォーロック(L)	H.P:99 移動力:3	召喚M.P:なし 武器:雷	BLUE国のマスター。法と秩序を象徴するLAW系の特徴をもつ	
ソーサラー(L)	H.P:99 移動力:3	召喚M.P:なし 武器:雷	GREEN国のマスター。ウォーロックとおなじLAW系である	
サモナー(N)	H.P:99 移動力:3	召喚M.P:なし 武器:魔弓	LAW系とCHAOS系に中立な特性のNEUTRAL系マスター	
ネクロマンサー(C)	H.P:99 移動力:3	召喚M.P:なし 武器:雷	RED国のマスター。混沌と無秩序を象徴するCHAOS系だ	
ウィザード(C)	H.P:99 移動力:3	召喚M.P:なし 武器:雷	YELLOW国のマスター。ネクロマンサーとおなじCHAOS系	

■モンスター

※Waはウォーロック、Soはソーサラー、Saはサモナー、Neはネクロマンサー、Wiはウィザードの略です。

名前(属性)	H.P・移動力	召喚M.P・武器	備考	召喚できるマスター
エンジェル(L)	H.P:30 移動力:7	召喚M.P:36 武器:稲妻	空用モンスター。格闘よりも稲妻をうまく使え	Wa. So. Sa.
アークエンジェル(L)	H.P:42 移動力:8	召喚M.P:70 武器:雷	天使の経験値が143で成長。魔法が雷になりパワーアップ	Wa. So. Sa.
デーモン(C)	H.P:30 移動力:7	召喚M.P:34 武器:稲妻	悪魔族の代表的モンスター。魔法は天使とおなじ稲妻だ	Ne. Wi. Sa.
アークデーモン(C)	H.P:44 移動力:8	召喚M.P:74 武器:雷	デーモンの経験値110で成長。召喚MPは高いが、雷が強力だ	Ne.Wi. Sa.
レイス(C)	H.P:15 移動力:3	召喚M.P:10 武器:死の波動	魔法以外にはほとんどダメージをうけにくいたのもしいモンスター	Ne. Wi.
マンティコア(N)	H.P:32 移動力:5	召喚M.P:20 武器:なし	移動、攻撃力、召喚MPと、ともにおてごろな空用モンスター	Ne. Sa.
スフィンクス(N)	H.P:45 移動力:6	召喚M.P:70 武器:稲妻	経験値110で成長。パワーアップしておまけに稲妻もつかえる	Ne. Sa.
ロック(N)	H.P:29 移動力:10	召喚M.P:26 武器:なし	全モンスターで移動力が最高。奇襲戦法や塔占領に利用できる	Wa.
フェニックス(L)	H.P:34 移動力:9	召喚M.P:74 武器:火球	経験値143で成長。あらたに火球を飛ばすことができる	Wa.
ペガサス(L)	H.P:30 移動力:6	召喚M.P:18 武器:なし	召喚MPもてごろで移動力もある。序盤の塔占領につかえる	So.
モノペガサス(L)	H.P:39 移動力:9	召喚M.P:56 武器:なし	経験値76で成長する。移動力がアップし、攻撃回数も6回に増える	So.
セイレーン(L)	H.P:16 移動力:5	召喚M.P:13 武器:音波	音波をはなつ海上用モンスター。あまり強くない	Wa. So.
サーペント(N)	H.P:62 移動力:7	召喚M.P:74 武器:なし	HPが強力な海上用モンスター。終盤戦のとどめに効果的	Wa. Sa. So.
クラーケン(N)	H.P:60 移動力:6	召喚M.P:64 武器:なし	RPGでおなじみのデカキャラ。8回も攻撃するイヤなやつ	Ne. Wi. Sa.
ユニコーン(L)	H.P:26 移動力:6	召喚M.P:20 武器:なし	おてごろなモンスター。マップモードではソーサラーのみ召喚可能	So.
トライコーン(L)	H.P:32 移動力:7	召喚M.P:54 武器:雷	経験値76で成長する。格闘のほか、魔法で雷がつかえる	So.
リザードマン(N)	H.P:24 移動力:5	召喚M.P:10 武器:矢	召喚MPが低めの陸上モンスター。弓がつかえる	Wa.
サラマンダー(N)	H.P:34 移動力:5	召喚M.P:56 武器:火球	経験値59で成長する。弓のかわりに火球がつかえる	Wa.
ファイター(L)	H.P:26 移動力:5	召喚M.P:12 武器:なし	弱いキャラなので集団戦法か成長するまでじっと耐えるしかない	Wa. So.
ナイト(L)	H.P:36 移動力:6	召喚M.P:78 武器:スピアー	経験値76で成長する。あらたにスピアー(飛び道具)がつかえる	Wa. So.
レンジャー(L)	H.P:44 移動力:6	召喚M.P:125 武器:魔弓	ソーサラー系のみ、ナイトの経験値85で成長。魔弓がつかえる	So.
パラディン(L)	H.P:52 移動力:6	召喚M.P:140 武器:ランス	ウォーロック系のみ、ナイトの経験値94で成長。ランスが強力	Wa.
ミノタウルス(C)	H.P:31 移動力:4	召喚M.P:17 武器:なし	召喚MPが低いので序盤戦に使いやすい。ちょっと弱い	Ne. Wi. Sa.
ゴーゴン(C)	H.P:41 移動力:5	召喚M.P:56 武器:なし	経験値93で成長して空用モンスターに。攻撃力もアップ	Ne. Wi. Sa.

モンスター	解説	系統
バーバリアン(C) H.P:30 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	召喚MPが低いだけで成長させせないと使いづらいモンスターだ	Ne. Wi.
バーカーサー(C) H.P:44 移動力:6 召喚M.P:78 武器:なし	バーカーサーの経験値59で成長する。攻撃力がアップする	Ne. Wi.
ダークナイト(C) H.P:53 移動力:6 召喚M.P:144 武器:ランス	バーカーサーの経験値85で成長。ランス(飛び道具)がつかえる	Ne. Wi.
トロール(N) H.P:32 移動力:4 召喚M.P:18 武器:なし	ヒットすればダメージ大の一発勝負モンスター。はずすと悲惨	Wa. So. Sa.
ジャイアント(L) H.P:54 移動力:5 召喚M.P:92 武器:ハンマー	ハンマーを投げる姿がりりしい。成長パターンが2とおりある	Wa. So. Sa.
コロサス(N) H.P:99 移動力:5 召喚M.P:220 武器:岩	ジャイアントの経験値139で成長。HP99が魅力。岩を投げる	Sa.
ゴーレム(C) H.P:26 移動力:4 召喚M.P:20 武器:なし	トロールとおなじ一発勝負モンスターだが、防御力が高いのがミソ	Ne. Wi.
ストーンゴーレム(C) H.P:40 移動力:5 召喚M.P:70 武器:なし	ネクロマンサー系のみ経験値93で成長。防御力アップ。魔法に強い	Ne.
アイアンゴーレム(C) H.P:36 移動力:5 召喚M.P:64 武器:なし	ウイザード系のみ経験値76で成長。火炎以外の防御力は高い	Wi.
グリフォン(N) H.P:31 移動力:5 召喚M.P:22 武器:なし	召喚MPが低いわりになかなか頼りになるモンスター。	Wi. Sa.
ヒポグリフォ(N) H.P:41 移動力:6 召喚M.P:64 武器:火球	経験値93で成長する。格闘のほかに火球がつかえる	Wi. Sa.
ドラゴン(N) H.P:32 移動力:5 召喚M.P:51 武器:なし	ファンタジーといえばこれ。サモナー系のドラゴンは成長しない	Wa. So. Sa. Ne. Wi.
ドラゴンロード(C) H.P:30 移動力:8 召喚M.P:78 武器:火球	ウォーロックとソーサラー系のみ経験値110で成長。武器は火炎	Wa. So.
ドラゴンゾンビ(L) H.P:32 移動力:8 召喚M.P:70 武器:火球	ウィザードとネクロマンサー系のみ経験値93で成長。武器は火炎	Wi. Ne.
ファイアドラゴン(L) H.P:60 移動力:6 召喚M.P:176 武器:大炎	ウォーロックのみドラゴンロードの経験値103で成長。武器大炎	Wa.
エアードラゴン(L) H.P:77 移動力:8 召喚M.P:174 武器:大炎	ソーサラー系のみドラゴンロードの経験値103で成長。空を飛ぶ	So.
ミストドラゴン(C) H.P:68 移動力:8 召喚M.P:176 武器:大炎	ネクロマンサー系のみドラゴンゾンビの経験値94で成長	Ne.
デスドラゴン(C) H.P:72 移動力:6 召喚M.P:180 武器:大炎	ウィザード系のみドラゴンゾンビの経験値114で成長	Wi.

■エレメンタル(精霊)

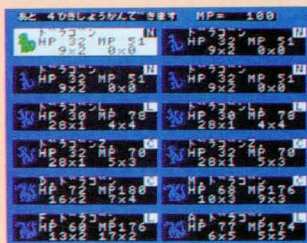
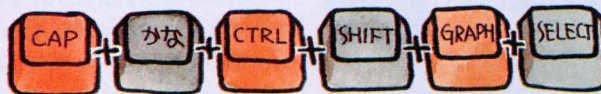
エレメンタル	解説	系統
ファイアー H.P:15 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ウォーロック系とサモナー系が召喚できる	Wa. Sa.
アース H.P:8 移動力:なし 召喚M.P:40	地の精霊。ウィザード系とサモナー系が召喚できる	Wi. Sa.
ウォーター H.P:20 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ネクロマンサー系とサモナー系が召喚できる	Ne. Sa.
エアー H.P:12 移動力:なし 召喚M.P:40	大気の精霊。ソーサラー系とサモナー系が召喚できる	So. Sa.

隠しコマンドで楽しさ倍増

いきなり、十字軍よりもはやくウル技が見つかった。マップモードのマスター変更時に、〔CTRL〕+〔SHIFT〕+〔CAPS〕+〔GRAPH〕+〔かな〕+〔SELECT〕を同時に(必ず6つのキーをいっぺんに)押す。すると、ふつうはウォーロックからサモナーまでの5人のマスターしか出ないはずが、「マスターズ」「ジャイアンツ」……、と見知らぬマスター名が8種類、つぎつぎと現れるのだ。この技で出るマスターでプレイすると、今まで必死に戦わなければ成長しなかったモンスターたちを、いともかんたんに召喚できたりして楽しさ倍増だ。

6つのキーを同時に押せばいいのだ

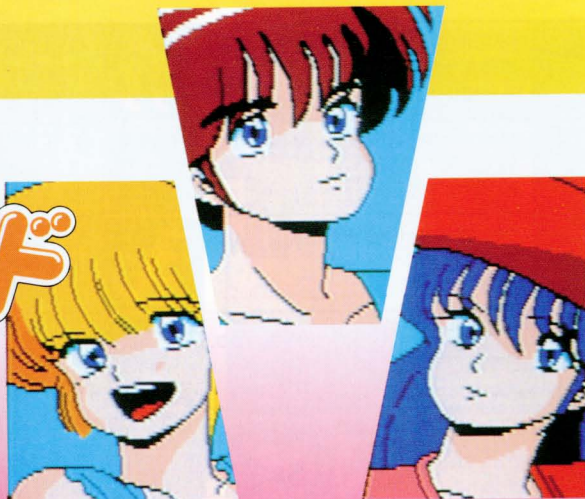
かんたんに紹介すると、本来のマスター5人と新キャラ『マッドドラゴン』を召喚できる「マスターズ」、トロール系とゴーレム系を全種召喚できる「ジャイアンツ」、ドラゴン族(マッドドラゴン以外)全種の「ドラゴンズ」など多種多彩。1度は戦ってみることをおすすめする。

■隠しコマンドキー操作

個人的趣味で燃えよ「ドラゴンズ」にしたり

パが好きなひとは「ファイターズ」を選ぶこともままあり

優柔不断男恭介。すてきなまどかとかわいいひかるの間をいったりきたり。この夏休みが終わるまえにどっちかに決めたら？

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

※自然画デモつき

♥どっちつかずの三角関係

仲良し3人組みで、しかも恭介を中心とする三角関係である3人が主人公の、人気漫画が原作のAVG。

主人公の恭介は、学校の近くにある喫茶店アバカブでバイトをするまどかのことが好き。まどかには妹みたいに思っている仲良しのひかるがいて、そのひかるが恭介のことを好き。そして、まどかは仲良しのひかるのために恭介の気持ちを受け入れないままでいる。一方、恭介は慕ってくるひかるがかわいくてならない。このアンバランスな関係がこのままでいいはずがない。どうにかならないものか。

さて、夏休みに入って最初の日。突然おじいちゃんが訪ねてきた。この夏休み中に恭介が子供を作らないと、代々伝わる春日家の超能力が薄れてしまうというのだ。そのために予知夢までみたという……。恭介の子供を作るということは、まず結婚相手を決めること……つまり、まどかとひかるとどっちかに決めろ、ということなのだ。でも、まどかはさっさとアメリカにいる両親のもとに旅だってしまったし、残るはひかるだけ。

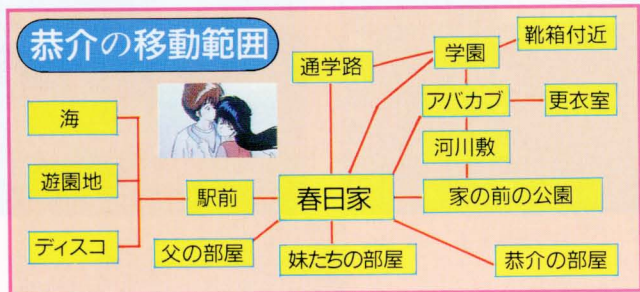
➔まどかはアメリカへ

⬅おじいちゃんがやってきて子供を作れって

♥夏休み中に相手を決めなきゃ♥♥♥♥

⬆ひかるに電話するがいない

さあ、たいへん。この夏休み中に相手を見つけるったって、いまはひかるしかいない。さっそくひかるに電話する。でも、出かけていていない。

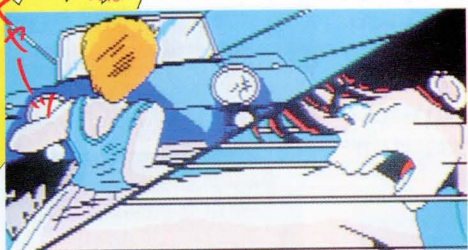
しかたがないから、ちょっとそのへんまで、ひかるを探しに散歩にでかけることにした。まず、家の前の公園。シ～ンとして誰もいない。そばの河川敷にも。そして、恭介の移動できる範囲をすべて回ってみようと思って、駅前に出た。

あっ、誰だろう。髪をふたつに分けて、リボンを結んだかわいい女の子だ。と、思っているうちに行っちゃった……。

もう、1度ひかるに電話してみようと思って家に戻ると、おじいちゃんが忘れていった時計が居間に落ちていた。拾っておくことにしよう。

⬆突然かわいい女の子が現われた

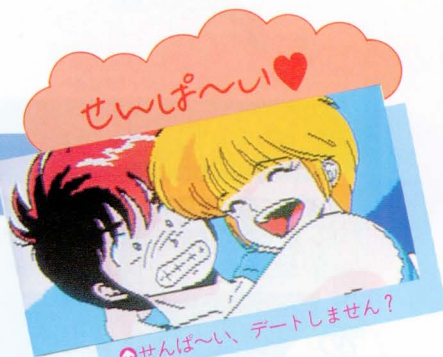
⬆止まったままの時計を拾う

♥あぶない！ ひかるちゃん!!♥

↑あっ、あそこにいるのは……

↑ひかるがあぶない！ なんとかしなくては〜

また、外に出てうろうろしていると通学路に出た。あっ、気がつくと、道路の反対側にひかるの姿が見える。なんだこんなところにいたのか、と思って大きく手を振り返そうとしたら、「キキキキキーッ……／」大きな車がいまにもひかるをひいてしまうという瞬間ではないか……／

困った恭介。いい加減なコマンドを選ぶと、ヘンなことになってしまいそうで、手が出ない。かといって何もしないままでいるわけにもいかず、というわけでさっき拾ったヤツを使ってみることにした。

そうこうして、ひかるを一件落着助けることができた恭介。ひかるから抱きつかれて、ドギマギ。そのうえ、「ところで先輩、どこ行くんですか？ これから先輩とデートでもしちゃおーかなーっ」とかわいくあまえられてしまう。こんなうれしいことってないじゃないですか。ここはデートしたいところなんだけどね。

↑せんぱ〜い、デートしません？

↑家に戻ろう／

でも、とにかく家に戻ろうと思うのだけど移動ができない。さて、どうするか。春日家の恭介なら、ある方法が思いつくはずなんだけども……。

♥うそだと思うなら電話してみたら？

家に戻ってみると、突然おやじから叱られた「こらーっ、恭介また引っ越ししたいのか？」「ご、ごめん」「クスクスクス……」「？」。

おやじかと思ったら、じつは変身していたいとこのあかねだった。悪いいたずらがどうも好きみたいだ。そんなあかねから海へ誘われる。まだ、誰とも行っていないし行ってみようか。行く途中であかねは「ねーねー、まどかちゃんってほんとうにいつ見てもきれいねー。あたしも、まどかちゃんみたいに美人になれたらなぁ……」「無理無理」「あら、あたしだって能力使えば……」なんて、やっぱりまどかはみんなも認めるすてきな女性なのだ。

↑なんだ、いとこのあかねじゃないか

↑ねえ、海へいっしょに行きましょうよ

↑海で泳ぎを教えてもらう恭介

↑悪友の小松と八田にばったり

かなづちの恭介は、海であかねに泳ぎのてほどきをうけて帰ってくる。またしばらくぶらぶらと近所をまわっていると、駅前にいる悪友の小松と八田に出会った。彼らはこないだ恭介もちらっと見かけたリボンを結んだかわいい女の子の写真を持っていた。さっきの子の名前は広瀬さゆり。同じ学園の生徒で年令は恭介の妹たちと同じ、ということらしい。美少女に関しての情報通の小松にはちょっと驚いてしまう。

小松たちと別れて、またぼんやり散歩をつづけて家に戻ってみると、突然電話のベルが鳴った。出てみると、ひかるからだった。「先輩／ ひどいじゃないですかーっ／」「えっ？」「あれですよ、あれ？」と、なんだかはっきりしない。女っていうものはどうもストレートに表現できないものらしい。なんてことはない交換日記のことだったのだ。学園の靴箱まで取りに行く。そのあとアバカブに寄ると、まどかが日本にいるというのだ。確か、アメリカに行ったんじゃなかったっけ……。

↑学園の靴箱の中にいつもの交換日記が……

←家に戻るとひかるから電話がかかってくる

↑だまされたと思って電話してみるといいよ

まどかが日本にいるって!?

→まどかのところは留守番電話になっていた……／

♥いとこの一弥はとんだやつ!♥♥

すぐ家に戻って電話をする。でも、留守番電話になっていてまどかはいない。また外へ探しに出かける。さんざん探したあげく、やっとまどかを見つける。やっぱり戻っていたのだ。これでまた振り出しに戻った感じ。

アバカブへ行こうとするがなかなか行けない。やっと行くとまどかが更衣室にいるという。入ると着替え中!

ふう、びっくりした。外に出てみる。するといとこの一弥に会う。こいつもかなりの悪ガキなんだよね。と油断していたら、頭をゴッツン! 一弥と恭介がスルリと入れ代わってしまった。これって、困るじゃない〜っ、子供になっちゃったよ。せっかくまどかに会えたのに……。

突然戻ってきたまどか。アメリカには春日くんがいなくて退屈!

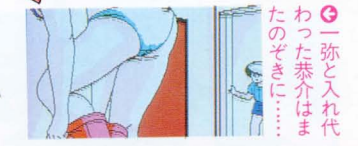
アバカブの更衣室をのぞくとまどかが……

キャーキャーキャーキャーキャー……

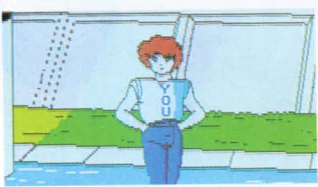
あまりまじまじと見つめるから……ホラね

ひっぱたかれるのはあたりまえ……!

いとこの一弥のやつ、また悪いいたずらを

一弥と入れ代わった恭介はまたのぞきに……

妹たちのエネルギーはすごい

双子の妹たちはいつも激しい姉妹げんかをする。ああ、こわい

♥さゆりってなんなんだ!?♥♥♥♥

まどかとひかるの幼なじみ。ひかるのことが好きなようだ

そうとう苦労して、一弥を見つけ出してもとの姿に戻った恭介。いとこのいたずらにも困ったものだ。

また散歩をつづけていると、河川敷のところで火野勇作が突然声をかけてくる。「いっておくけど、オレって空手2段なんだ……春日一っ、ひかるちゃんを、ひかるちゃんを泣かせたら、ぜったいに許さねーからなーっ!」。勇作はまどかやひかるの幼なじみで、ほんとうはひかるのことが好きで恭介のことをライバルだと思っている。ほんとうにびっくりしたなぁ。

さて、しばらくして小松が持っていた写真の美少女さゆりに出会う。なんだかおませな感じのする女の子だ。ゆかりにしつこく、しつこく誘われてしぶしぶ遊園地に行くことになる。せっかく元に戻れたのだから、まどかとデートしたいのになんでこうなるの。やっぱり優柔不断男なんだろうか。

遊園地に着いた恭介とゆかり。ぼやっとしていたら、後ろになんとまどかがいた。おまけにひかるまでも。ゆかりとはなんでもないったらー!!!

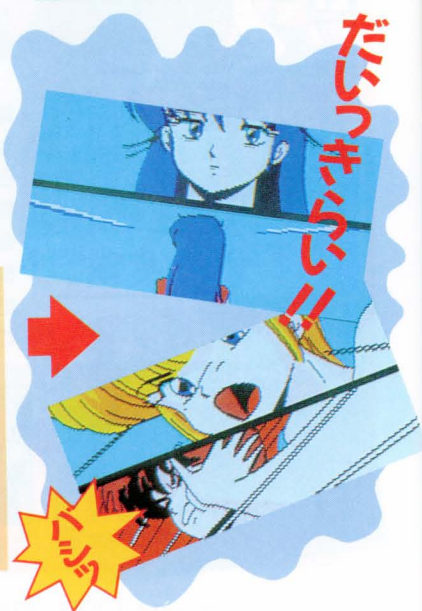
妹くるみの技がけ〜っ!

妹にはたじたじのおに一ちゃん恭介。弱い男のようです。

美少女さゆり出現!!

「きょう1日、わたしとデートしてください」っていったって……

断っても、断っても、どうしても強引に遊園地へ行きたいのね

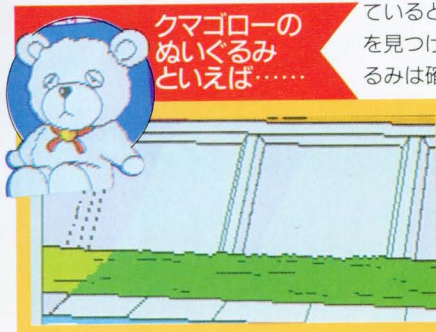
あれれ……あそこに見えるのはまどかとひかるじゃないか……

♥おにいちゃん、いいかげんにして！♥♥

やばいところを見られて、2人にそっぽをむかれた恭介。妹たちにも姉妹げんかのネタにされる始末。「だめだめ！　おにーちゃんの相手はひかるちゃんよ、ぜったい！」とくるみ。それに対して「あら、あたしはまどかさんのほうがステキだと思うわ」とまなみ。おまけに悪ガキの一弥には「あいかわらず、あの2人のおねーちゃんたちのこと、ふたまたかけてるの？」といわれる始末。なのに2人にはとうとう嫌われちゃった。

傷心の恭介が外をうろうろしていると、河川敷でぬいぐるみを見つけた。このくまのぬいぐるみは確か……。

そして、アバカブへ行ってみた。でも、まどかは口をきいてくれないままだ。そろそろ優柔不断男をやめなくっちゃ、もう誰も相手にしてくれない。自分を深く見つめ直さなくてはならないね。そうすれば、道が開けるかも。

恭介は自宅で自分を見つめ直して、まどかに会いに行く。今度こそは勇気を出してデートに誘わなくっちゃ。誤解されたままなんて、なんだか寂しいじゃない。男は度胸っていうしね。そして、アバカブへ……。

↑兄の優柔不断さが原因でけんか

クマゴローのぬいぐるみといえば……

←河川敷で見つけたクマゴローのぬいぐるみ。持ち主は元気なあの子？

まどか……

→自分を見つめ直さなくっちゃ

←まどかとディスコで乾杯！

→とてもいいムードの2人……

←かといって急にキスなんて！

♥そろそろ、夏休みも終わりね

さてさて、なんとか今度も苦労して2人の気持ちをほぐして、また振り出しだ。まどかとひかる、そして間にゆかりがややこしくはさまって、物語はまだまだドタンバタンとにぎやかにつづく……。

でもやっぱり、どっちかを決めるなんてことは、恭介には最初から無理なんだ。まどかにはまどかの、ひかるにはひかるの魅力があって比べるなんてことはとてもできない。とくに夏休み中なんて、短い期間で急に決められない。

それにしたって、自分はどっちつかずでよくても、まどかやひかるにしてみたら、どっちのほうをほんとうに好きなのか、心配なところ。その点、どっちかというと積極的なひかるが恭介にはっきりと聞く。恭介も恭介で、うといところがあるから突然のひかるの言葉に返す言葉をもっていない。

ある日、ひかるが恭介の部屋にやってきて、「あたし、……2人の生活設計もいまからちゃんと考えているんですよ！　まず家は4LDK一戸建てでしょ、そして子供は男の子と女の子が1人ずつで……」。恭介はただただうろたえるばかり。

こうして夏休みもだんだんと時が過ぎて、そろそろ宿題の締めきりがやってきた。楽しいデートもいいかもしれないけれど、現実に直面する問題も解決しなくては……誰か、宿題終わってないかなっ？

ほんとに夏休みってものは意外に短いものだから、なにもしないまま終わりになってしまうことが多い。やり残しているのは宿題だけだよね。

と思うのは考えがあまい。とうとうおじいちゃんが恭介のもとへ現われた。

「恭介、きょうが期限だ。まどかさんとひかるちゃんのどちらに決めたんじゃ？」

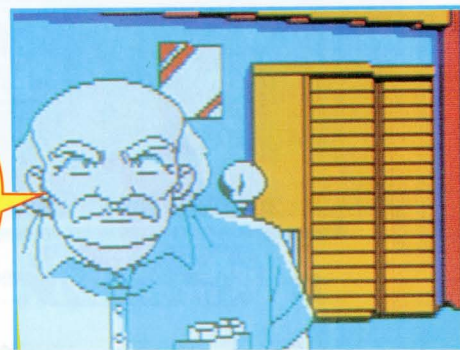
さあ、どうする恭介。締めきりというものはいつだって困ったときにやってくる。もう、あと戻りはできない。あしたになれば春日家の超能力がダメになってしまう。ここできっぱりと決断しなくては！

↑また現われる危険な美少女ゆかり。おとなしくしてろよ

そして、この町にふたたび秋がおとずれるころ、恭介とまどかとひかるにはどんな運命が待っているのか……。

↑ひかるはほんとうに元気な明るい女の子！

↑恭介は、2人にあるプレゼントをすることに……

↑去年よりグラマーになったまどかと泳ぐなんて夢のよう……

Game Crusaders
ゲーム十字軍

今月のトビラ **「あ、影が反対に出ているソルだ！」**

この機体はなんだ？　ソルバルウのつもりです。前方のソルのようなものはなんだ？　ソルに決まってんじゃねーか。ソルバルウのまわりにまとわりついてる糸のようなものはなんだ？　キミらが、あまりにも『ゼビウス』を手ぐすね引いて待ってるものだから、その思いがテグス(釣り糸)になって念写されてしまったのだ。けっしてソルバルウを撮影したときにミスったわけではない。使ったレンズはアンギュロンの90ミリだ。

ゲームのぞき穴

とつぜん、ゲーム名カルタシリーズに突入！　12月17日のことでした。「㋝ビウスってソルが有名になりすぎて、ソルバルウがかすみがちなのね」。

フォトクラブ

春もちかくなったのでまたエッチでスタート

フォトクラブを最後までクリアして、エンディングが終わったら〔F1〕～〔F5〕をひとつずつ順番に押していきます。すると、カインドゥ・ギャルズの隠しグラフィックが全部見られます。
(千葉県／バグ・14歳)

➡全部で5枚あるうちのおとなしいほう

⬅くわしくは十字軍増刊のP72を参照のことね

⬅泣いています。よだれもでてます。こ、こわい

☆今回もエッチだ。カインドゥ・ギャルズを持ってない人もこの技でじっくり堪能してください。

やっぱりサービス

⬆フォトクラブのウル技なのでやっぱり載せなくちゃ

⬆ウル技のためにゲームを解いた根性はたいしたもの？

⬆このヘビメタのお姉さんはボーカルの練習……かな？

⬆体を鍛えるのはいいことです。編集部は不健康です

⬆あの、怒るのはいいんですけど、胸元が無防備ですよ

ゲームは、制覇の小池クンの1人だけ。テレカは、バグクン、北村クン、神谷クン、田中クン、SHINTAKOクン、橘クン、衣川クン、筒井クン、佐々木クン、Mファンヘルプクン、鈴木クン、湯ロクン、ぷおんクン、の13名。十字軍はいったい……クイズとM＆Mの人には別のものを考えています。楽しみに待っててね。

カット＝相沢コージ
ジオラマ＝堀川浩司

ミュール・他人の土地を売る　土地を取って開拓します。つぎにＬＡＮＤに行って土地を売りにだします。自分の土地でスペースキーを押し、ＬＡＮＤにもどる。ここがミソ。お店には入らないで、ＬＡＮＤを出てしまいます(ＬＡＮＤを通り抜ける)。そして、他人の土地へ行ってスペースキーを押します。「他人の土地です」といわれますが、無視してＬＡＮＤにもどりお店に入るとつぎのターンで他人の土地が売りにだされます。(兵庫県／宮艸正和・13歳)

アークス

すぐ発見されてしまったミュージックモード

アークスのミュージックモードを見つけました。最初の村の広場のところで(Ｆ５)と(ＳＥＬＥＣＴ)をいっしょに押すとメッセージのところに数字が表示されて、ミュージックモードになります。カーソルキーの上下で曲が変わります。それにしてもＦＭ音源はいいですね。

(神奈川県／北村智・?歳)

☆またか、という感のつよいミュージックセレクト技です。この技のハガキが今回はいちばん多かったのですが、到着順でもっとも早かった北村くんが採用になりました。不採用になった人もめげずにウル技を発見したらすばやくそそくさと投稿してください。

お聞かせできないのが非常に残念です。うーん、本当に残念です

敵におそわれることなくゆっくり休息できる

ダンジョンで安全に体力を回復する方法を発見しました。モンスターと戦ってダメージを受けたら、カベを向いて休憩のコマンドを選びます。カベを向かずにこのコマンドを選ぶと体力を回復するまえにモンスターに襲われてしまうのですが、いつまでたってもモンスターがでてこないのです。

(愛知県／神谷純二・21歳)

☆彼の希望する『ハルノート』をプレゼントして讃えてあげたい……しかし、十字軍ではプレゼントはゲームに限るので、今回はテレカに甘んじていただこう。

モンスターからダメージをうけると思うように戦えなくなる

カベを向いて「見逃してくれ」とお祈りするのです。

新コーナータイトル未定

ものを書く会　前略、私もリリアンである(リリアファンのことだそうだ。ソー〇ランド・スメーリーや他のゲームのなかに山ほどリリアよりかわいい娘を見かけるが、そんなエグいやつが百人束になっても、あのリリアのスマイルにはかなわないのだ。今の女たち、とくにベンツだＢＭだといってるやつは見習ってほしい。たとえピグマリオン症(彼によると、むかしむかしピグマリオンという人が石像の女性に恋してしまったという故事からきているそうだ。要するに、人形性愛者のこと)と世間から白い目でみられようとも、リリアのなかに理想を追い求める者に何をいってもムダだ!(京都府／こたつねこ・17歳)

レイドック2

知っていればすこし得した気分になる自然画

一般常識として複数のディスクがある場合は１枚目から使うものだが、その裏をかいて2枚目のディスクをたち上げてみる。すると、ディスク１と同じデモが始まるが、そのまえに出るタイトルの自然画が違う絵なんです。ただそれだけなんです。

(埼玉県／山田信一・17歳)

☆レイドック2を持ってる人はすでに知ってるんじゃないかなぁ。でもひょっとしたら知らない人もいるかも知れないし。あぁ、ほんとにしょーもない。

もう１枚の自然画。２＋を持ってない人にはうらやましいかぎり

ゼビウス

邪道といわれたウル技を教えようじゃないか

イベントでプレイしているのを見ているとエリア2でつまずいているようだった。そのうえウル技の方法を発見されるようすもなかったので、12月号で現場写真だけ載せ、かついちばんオイシイ部分を隠していたウル技を公開しよう。

やり方はいたってかんたん。自機を選択するところで(ＳＥＬＥＣＴ)を押しながらスペースキーを押すだけ。

ここにあるコンティニューを使えば、スクランブルのときだけ先に進むことができるぞ。

(東京都／手品師・にく９歳)

サウンドテストにはおなじみのものもある。とくに18などは……

めぞん一刻完結篇

大きくなった賢太郎、隠れキャラで再登場だ

まず、一の瀬のおばさんを１号室の外(玄関など)に誘いだしたら、自分は一刻館の裏へまわります。それから１号室にはいると、ついに隠れキャラになり下がった、一の瀬賢太郎に会うことができます。

(福岡県／田中和宏・17歳)

☆前回ではあんなに小さかったのに、ずいぶん立派になっちゃって。それと、一の瀬のおじさんにもず～っとあとで会うこともできますよ。

隠れキャラでもアップ画面です

PACがなくてもセーブ・ロードができる!

ＰＡＣ、ＦＭパックを持っていない人にはよい知らせです。持ってる人はとくに関係ないウル技です。まず、本体にデータレコーダを接続してください。そして１日めをクリアしてください。すると、勝手にテープにセーブしてくれます。もちろん、データのロードもできます。

(東京都／SHINTAKO)

☆確かにマニュアルにはデータレコーダを使用できるとは載ってない。よく気がついたなあ。

古いテレビの人もこの技があれば安心できる

(ＣＴＲＬ)＋(ＳＴＯＰ)をしたまま、カーソルを動かすと、画面がうごきます。これでお好みの表示位置にしてください。あと、文章が表示されているときに(ＳＨＩＦＴ)キーを押すと、表示スピードが速くなります。

(広島県／藤原真・14歳)

☆この技は確か前作でもできたぞ。だから何もあげない。

響子さんがでなくっちゃ。サザエさんより年上って知ってた?

ちょっと通り抜け

Ｑ…「抜忍伝説」邪鬼丸編で大天狗が倒されたあと、川に流されてしまった。邪鬼丸は何をしたらいいのでしょう?(北海道／おしゃまんべクマ・18歳)

Ａ…この質問は結構多くて、みんな詰まっているみたいだけど、邪鬼丸の立場を考えればすぐにわかるはず。彼は、甲賀の頭領なのだから、織田軍に襲われていた甲賀の里が心配になるはずだし、行方不明のあやめや大天狗のことだって、気になるよね。だから、甲賀の里にもう一度もどるというのが正解です。

ハイドライド３・ＰＡＣがなくてもセーブできる　ハイドライド３はテープかＰＡＣにしかセーブできませんが、最近はデータレコーダーを持っている人がすくなくなってきたのでＰＡＣを買わなければならなくて、とんだ散財ですよね。スロット１にハイドライド３、スロット２にハイドライド２を差してゲームします。宿屋にとまると、ハイドライド２のＳ－ＲＡＭにセーブされてＰＡＣがいりません。（広島県／小野壮一・12歳）

新コーナータイトル未定

無効にするぞっ！　今年の1月号までの十字軍プレゼント発送はテレカはすべて、希望のゲームソフトは12月23日以前に発売された物まではすべて発送が終わりました。昨年の7月号から今月号までの採用者でまだプレゼントが届いていない人は住所と氏名。ゲームプレゼントの人は希望のソフト名が不明確なために発送できない人です。また、テレカで岡山県の吉村昭佳君、ファミクルステッカーで青森県の清野武将君、東京都の橋本和明君、同じく池田真琴君以上の人は送ってももどってきます。ハガキもしくは質問時間に電話で連絡をしてください。1月31日までに連絡がなかった場合は容赦なく無効にします。あとで泣きついても知らないぞ。

グレイテストドライバー

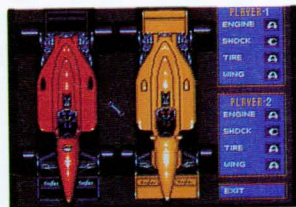
ガス欠になったら仲間に押してもらうのだ！

走っている途中不幸にも、ガソリンがなくなってしまったら後ろからやってくる他の車にぶつけて、押してもらいましょう。すこしだけだけど動きます。

（長崎県／G．D・15歳）

↑友達を助けるかどうかで、今後の友情に影響してくる？

BGMがなくなる、ぜんぜんうれしくない技

レースモードでレースをしているときに、〔F2〕を押しながら〔F1〕を押してレースをやめる。モードセレクトの画面になったら〔F2〕をはなしてください。すると、チューニングモードなどのBGMが聞こえなくなってしまいます。ちっともうれしくないですよね。

（群馬県／森川忠敬・？歳）

↑個人的にこのモードのＢＧＭは好きなんだけど……

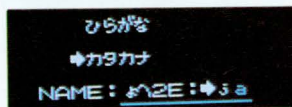
クリムゾン

ヘンな名前でプレイしたい人にお勧めします

名前を登録するときに全部カタカナのアを入力してから全部空白にしながら左へもどします。

最初の１文字目まで空白にしたら、そのまま右に１つずらしてカーソルキーの上を押していくと、カタカナではなく英数記号の文字が入力できます。もちろんカタカナもOKです。

（兵庫県／橘台気・？歳）

ひらがな
→カタカナ
NAME：

↑ヘンな文字のオンパレードになったところを撮ってみました

プレデター

プレデターの無敵コマンドーというシャレだ

まずはゲームをふつうにスタートさせてください。それから、A、C、K、Pのキーをいっぺんに押してください。すると、そのエリアは無敵になります。もっとも、エリアをクリアするたびにコマンドを入力し直さなければいけないというめんどくさい一面もあります。

（東京都／総長・18歳）

☆なかなか、すごいぞ！

←敵にぶつかったところでなんともない

←なにもしないうちにクリアしてしまう

制覇

ゲームがはじまったら〔CTRL〕キーを押しながらカーソルキーの上を２回すばやく押すと、テストパターン画面になります。（大阪府／衣川貴弘・？歳）

←これから抜けるにはリセットしかない

まず、ババアのリストを正確に打ちこみます。つぎに、制覇のゲームディスクを入れます。RUNします。すると、下の写真のようなきたないババアのグラフィックが表示されます。

（宮城県／小池光彦・17歳）

☆メーカーの日本物産㈱に問い合わせたところデータは入れたが、MSX版ではボツになったそうだ。

ババアのリスト

```
10  COLOR =NEW
20  SCREEN7:SETPAGE0,1
55  COLOR =(15,6,7,7)
60  COLOR =(7,0,0,0)
70  COLOR =(13,7,5,4)
80  COLOR =(14,7,6,5)
90  COLOR =(9,5,7,7)
100 COLOR =(3,4,6,6)
110 COLOR =(4,5,1,1)
120 COLOR =(5,4,1,1)
130 COLOR =(2,5,6,6)
140 COLOR =(10,7,4,5)
150 COLOR =(11,6,3,4)
160 COLOR =(8,5,2,2)
170 COLOR =(12,6,5,4)
180 COLOR =(6,5,3,2)
190 COLOR ,0:CLS
191 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
200 COPY"X1-1.che" TO (33,5),1
210 COPY"X1-2.che" TO (33,116),1
211 COPY"X1-3.che" TO ( 0,169),1
220 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
230 GOTO 230
```

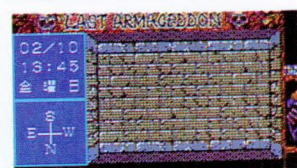
↑ゲームセンターで見た人も多いだろうけれどこんなグラフィックはできれば見たくない？

ラスト・ハルマゲドン——５つの怪

前略。ええー、筒井順慶22代目です。11月号の信長の野望全国版７つの怪に引き続き、第２弾「ラスト・ハルマゲドン５つの怪」をお届けします。

１つ目の怪。ゼッタルーブという体力回復の魔法、マニュアルには「味方全員」とありますが、１人にしか効きません。

２つ目の怪。イレーヌの魔法をかけると……バグります。

３つ目の怪。その名のとおり１度入ったらでられない戻らずの塔でピンウッドの魔法を使うと……でちゃったよ、おいおい。

４つ目の怪。戦闘中にディスクを入れかえたりすると、キャラクタのグラフィックが変わったりするんだよなぁ。能力はもとのままで……。

５つ目の怪。自動戦闘のときBボタンを押すとまえのターンと違うことができるのですが、このタイミングがシビアでAボタンを押したあとすばやく（ほとんど同時）にBボタンを押さないとだめなのです。

このように、私のラス・ハゲは怪奇現象の嵐ですが、あなたのはいかがでしょうか？

（愛知県／筒井貴之・？歳）

↑戻らずの塔などという名前があったばっかりに……

←こういうのは怖いと思う

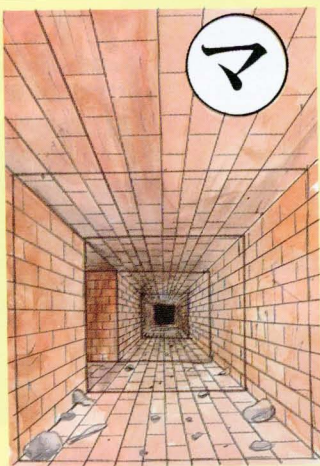
ちょっと通り抜け

Q…「サイキックウォー」でオーバーハイム星のバイオビーストが倒せません。何か、アイテムが必要なのでしょうか？（愛知県／鈴鹿太郎・16歳）

A…そうなんだよね！　こいつがやらしくて先へ進めないんだよなぁ。まずここは、ほっておいて先に進もう。フォステックス星をぶらぶらうろついていると、ＢＩＧストックという金庫がみつかる。ここに、バイオビーストを倒せる「ターボガン」がある。でも、ここに入るにはカートリッジが必要だ。

ファミスタ88年度版→ファミコンのファミスタ88年度版には驚きました。なんとチームエディットができるようになったのです。しかも、動きが速い。はっきりいって激ペナは負けです。と思ったら、なんとセーブ機能がない。やっぱり、激ペナ大会の魅力は大きいですからね。（第２別館／三浦・23歳）

通り抜けできます

「愛」という深遠なネタにはてんでハガキがこなかったので、こっちもカルタになった。愛を求めてカラ振りし、傷心深く、青き空求めて信州は小諸へと旅立った。千曲川のほとりに立ちて、夕日の視線を感じるとき、Ｍ＆Ｍ（マイトアンドマジック）をプレイしつつ詠（よ）めり。「㋮イト・アンド・マジックなる迷宮のなか、仲間さんざん勇者悲しむ」。

抜忍伝説

Q 抜忍伝説の幻妖斎編で赤龍の封印を解いたあと、高野山（こうやさん）で見つかるという三鈷（さんこ）の杵（しょ）が手に入れられなくて、その先に進めません。

（神奈川県／とーま・19才）

←場所はここ。あとは、努力と想像力

A いまだ人気おとろえずの抜忍伝説なんだけど、幻妖斎編で質問が多いのがこれ。でも、高野山をくまなく歩きまわれば見つかるんだけどなぁ。ズバリ答えてしまうと高野山の左奥のほう。そのへんから山中に入る道があるはず。その道を進むと、やがて１本の木にぶつかって「ここがあやしいぞ」とでる。あとは木を登るとか、根もとを掘るとかやってみてね。

新コーナータイトル未定

新応募要領　遅いと悪評高い発送も中央線のダイヤ改正とともに、採用者は載った号の発売日の前後ぐらいには届くように改正しました。ただし、以下の条件を満たしていれば話です。住所は郵便番号、都道府県名など明記されているもの、氏名が正確なものです。また、ソフトプレゼントになった場合は希望のゲームソフト名がない場合などは発送が遅れます。これらどれかが書いてなくても不採用になったりすることはありませんが、自分の名前が載った号の発売月の末日を最終日とします。この日をすぎるとプレゼントの権利がなくなりますが、住所が書いてあれば往復ハガキを送るなどの救済処置もとれますので住所と氏名だけは忘れずに……。

拡大！ 新コーナータイトル未定

最近、新コーナーあての手紙が増えてきた。Ｈソフトについてこんこんと説教しているもの、思い入れの強いキャラクタ論（とくに女性キャラ）を展開するもの、自分の進退や身の上などを相談してくるもの……とテーマもまちまちで、なかには勘違いしているものもあるが、良くも悪くも投稿者が一生懸命に書いてくるのでとうとうこんなところまで進出してしまった。

コナミとMSX1

コナミはこれまでグラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇、ゴーファーの野望などのゲームの数々をMSX１でも遊べるように発売してきた。これは、コナミの人が神のごとき崇高（すうこう）な心を持つからではなく、じつは、もう手も足もでない（年に１回でるかどうかのソフトを待ち続ける彼らに明日はない）だるまのごときMSX１ユーザーを商売の恰好（かっこう）の獲物とさだめた商法なのである。（飢えた人間に食べ物の味などわかるはずがない）結論、MSX１ユーザーはもはや、コナミに睨（にら）まれた蛙のごとき存在である。

（大分県／佐々木国之・？歳）

☆これで、キミはMSX業界一の嫌われものになったわけだ。

じつは、実話

ぼくはハイドライド３をやっていて、宇宙船を捜索中ちょっと目を離したすきに、ジムⅢ世という名のキャラクタは死んでしまいました。途中からはじめようとしたのですが……ない。なんとPACにセーブされていたはずのジムⅢ世のデータが消えていたのでした。「ドン／」行き場のない怒りが近くにあった友達のシャロムをこなごなにしていました。ぼくの不幸はとどまることを知らないかのようでした。シャロムを弁償しようと買いにいくと「シャロムは飽きたので、12800円の三国志がほしい」といわれ、非のあるぼくは買ってやりました。さらに、１か月後ハイドライド３をプレイしているとき、階段からでたジムⅢ世Jr.にダークアイとエルガルの集中攻撃が……。もう、お察しのとおり二度とぼくのPACにジムⅢ世Jr.の姿をみることはありませんでした。

（奈良県／Mファンヘルプ）

イラストのコーナー

10月号の宿題の「ラッチ展」をやっと掲載することができました。と、いっても応募は5～6通ぐらいで非常にさびしいものでした。「究極のモンスター」はいっぱいくるといいな。

茨城県／遠藤圭の作品。

東京都／鈴木篤の作品。

福井県／湯口芳之の作品。

埼玉県／ぷおんの作品。

十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ（ああ長い）発表！

12月号で出題した解答のないクイズに送られて来た答え2つ。

十字軍の担当者がハガキをなくしてしまい、編集長に怒られた。編集長の気をしずめるため新宿は歌舞伎町でナンパを試みたが、場所が場所だけに西の国のコワイ兄さんがでてきて……。

（静岡県／山口智久・17歳）

☆あのねぇ業界人は歌舞伎町の女に手はださないぞ。ねらうは六本木ワンレンボディコンだ。

編集部のＡさんが「秘書課の安田さんはせき、のど、たんにあさだあめなんだなぁ」と30分もぼーっとしてしまい、Ｂさんは友人に会いに行くといってトイレで「ベンちゃんに会いたい」と１時間20分ふんばってました。Ｃさんは気合を入れてさーて仕事するぞ／　とユンケルのんでガンバルンバを１時間もおどり、Ｄさんは……というなさけない人手不足のため。

（栃木県／ムーミン・？歳）

☆CMシリーズが新しいといえば新しいが、想像力は皆無。もうひとひねりほしいところだ。

Q・・・「アークス」でどうしても仲間がみつかりません。最初にみつかるのはトロン・ティアだ／　と友達に聞いたのですが……（三重県／井口恵介・14歳）

A・・・ほんとにこういう人っているよね。ゲーム買ったはいいけど、どこから手をつけたらいいのかわからなくてとほうにくれて……うんうんわかるぞ／　（M＆M担当S）よろずやで地図を買ったら、いろんなところへでかけていこう。すると、遺跡の下にダンジョンが見つかる。ここで出会えるはずだ。自信はある。

ゼビウス

ゲーマーズすぺしゃる

宝探しのようにソルを発見するのがゼビウスの醍醐味だが、無謀な開発が自分で首を締めて環境破壊を招くように無謀な発見がゲームオーバーを招く。この惨事は二度とくりかえすまじと思いつつも、どうすれば防ぐことができるだろう。そうだ、宝探しに地図はつきものだ。地図があればこんなことにならずにすむ

ソルマップの見方

ソルマップとはゼビウスの隠れキャラ(いわゆる「たけのこ」のこと)の出現場所をわかりやすく地図にしたものだ。

さてソルマップの見方だが、いたってかんたん。左下のスタートと書いてあるところからはじまって、下から上へ見ていってほしい。1列見たら、右下へ移動して、また下から……これをくりかえしていけばいいわけだ。

ただしひとつだけ注意しておく、エリア16を越えるとエリア7へ戻るという永久ループに巻きこまれてしまうのだ。

また、写真の上にある時間は何分何秒ということを示している。だいたいこの時間でこの場面というあくまでも1機もやられずにいけた場合の目安なので、絶対に1秒たりとも狂っていないというものではない。

このマップはゲームの性格上(スクロールの)下から見るようになっているが、みにくいなどと文句をいわないように。

エリア2　01'52"

エリア1　01'06"

00'43"

スタート

エリア4　03'24"

02'46"

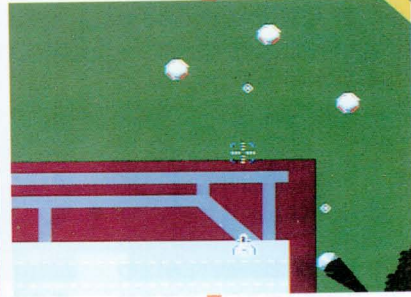
エリア3　02'03"

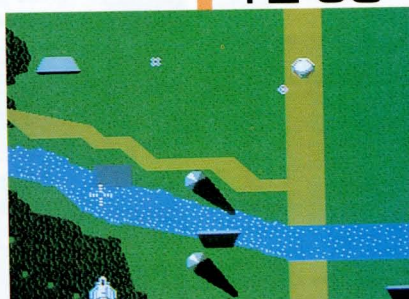
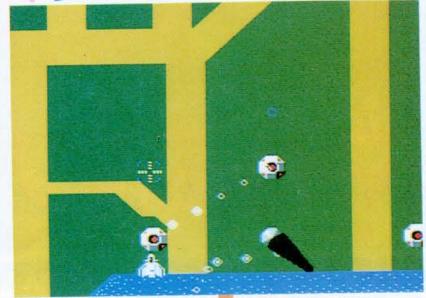
エリア6　05'36"

05'18"

エリア5　03'40"

ゲーマーズフォト①　今回はけっこう大がかりだった。ゼビウスはソルバルウのフルスクラッチからジオラマまで作っちゃうし、F－1スピリットだっていちおうジオラマだ。M＆Mは……担当者の性格だ(ゲームがとけないんだもん)。ただでさえ、年末進行で大変だというのにこんなことならやめればよかったぶつぶつ……⇒続く

ゼビウスのボツ写真。ソルバルウの噴射口には豆電球があったんだけどね

エリア10
09'19"
エリア9
08'46"
エリア8
08'03"
エリア7
06'19"

エリア14
14'49"
エリア13
13'18"
エリア12
12'40"
12'08"
エリア11
11'16"

エリア16
18'21"
18'11"
17'29"
エリア15
17'01"
16'36"

ゲーマーズすぺしゃる??
マイト&マジック

1月号の編集部を救ってあげようで攻略法を募集したおかげで、M&Mあての手紙がたくさんきた。優秀者の発表は3月号でやるけど、今回は読者によってどれだけ編集部が救われたかという……（Sくん本当にしっかりしてよね！・ボス）……感謝をこめてこの企画。

まずはソーピガルの町から

編 メンバーをそろえてソーピガルの町からはじめたはいいけど、なにから手をつければいいのだろうか？ モンスターと3、4回戦ったら全滅しちゃうし、情報はまったく手に入らない。こんなのゲームじゃないよ〜。書いてるそばからまた死んだ。

読 最初はソーピガルの町から出ないでください。それから、酒場で噂話を聞いてください。きっといい情報があります。それと、モンスターと1、2回戦ったらパーティは傷ついています。こまめに休息をとり、宿屋でセーブしてください。（京都府／大間敏功・?歳）

☆無理は禁物ということなのね。あとは、武器や防具なんかもそろえればカンペキ……になればいいんだけどな。（そうやって読者をたよりにしてのほほんとテトリスなんかやるな・ボス）

レベル1ぐらいで、この出口を出ることは死を意味するそうだ

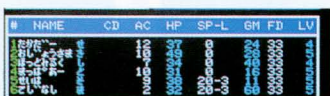
キャラが強くならない……

編 ゲームのキャラクタというのはどうしてこう悲しいのだろうか。モンスターと戦うたびに傷つき死んでゆく……。ああ、みどりにやすこにともこに……ううひどすぎる。キャラクタ作りを失敗したよーな気になってきた。（え〜またあ・ボス）

読 職業に関係なくすばやさが17以上、他の能力値が12以上のキャラを作りましょう。すると、逃げやすくなり、アーマークラスも上がりやすくなります。（岩槻市／高澤正治・21歳）

☆あ、やっぱり最初にもどるの。

弱いはずのこいつにも、かんたんにやっつけられるSであった

この当時は、まだ貧弱な坊やたちだったの……

でもブルワーカーのおかげで、こんなにたくましくなりました

外に出たら迷ってしまった

編 レベル2で外に出た。そういえばさっき強くなるまで出るなとかいってたな。というわけでソーピガルにもどろうか…。なに、ヴァーンB-3？ う〜ん、どうやら道に迷ったみたいだねえ（落ち着いてる場合か・ボス）。ま、いいや。読者に頼ろう。

読 道に迷ったときは、魔法で自分の位置を確認しながら行動してください。また、魔物に会ったらわざと退却する手もあります。偶然、町が近くにあれば町の入り口に退却して、町を発見できることもあると思います。（佐賀県／境三郎・?歳）

このへんは自分の庭みたいなものだ

おや、ここはどこだ。こんなとこは知らんぞ

読者のおかげでなんとか見知らぬ町にきた

そして、泥沼へ……

編 ようやくレベルも4になったし、ついつい気が大きくなって、ソーピガルの妖精にたのんでダスクの町に運んでもらった。ここまでいくつかのクエストもこなしたし……。お、町のそばには溶岩だ。飛行の術はレベル5にならないと使えないだとー！

読 ダスクの町にはリターンスクロールというアイテムが売っていて、これを使うと、お好みの町にワープできます。ただし、少々値が張るのが残念ですが。また、近所のドラガデューン城にはゴールドを経験値に変える泉があります。ここで、レベルアップを図るのもいいでしょう。（静岡県／人間魚雷栄村）

☆おかげで脱出できたのさ。

でゅわっ！ まわりは全部溶岩だっ

編 これで恐いものなんかないぞお。クエストだろうが、モンスターだろうがなんでもきやがれ（お前性格変わってないか・ボス）。

読者からのとどめの一発！

編 といったのはいいが、まだ死にまくるクセが残っている。ありゃ、また死んだ。困ったときの読者だのみ（きりきり働け・ボス）。

歴史はくりかえす

読 マイトアンドマジック、クリアしたぜ〜〃（北海道／おうちモイラ）

☆あのね、自慢するヒマがあったら攻略法送ってよ。

BNNのハンドブックを買え。（神奈川県／大久保英昌・?歳）

パート2もあるでよ。（愛知県／松村某・20歳）

21歳で解こうというのは甘い。（長野県／一熟年・54歳）

☆私は貝になりたい……。

……続き。F-1スピリットはダンボールでサーキットを作り、F-1のミニカーをおいた。撮影場所はオフィス街のとあるベランダ。風が強くてサーキットを押さえるのに一苦労だった。手ブレならぬ被写体ブレを起こすし、ちょっと目を離すと6階から下へ落ちようとするミニカーを体を張ってささえる。下っぱはつらい。（F）

この4台のミニカーをプレゼント。ほしい人は希望車種を明記の上十字軍まで

ゲーマーズすぺしゃる??

GameCrusaders

F-1スピリット 3Dスペシャル in SUZUKA

最近のソフトの購入傾向というのはグラフィックが派手で、サウンドもノリのいい曲というものだそうだ。でもそんなものは実際買ってみなければわからないことのほうが多いので、ブランド指向というのは根強いものがある。だから、コナミというわけではないのだけれど、やっぱりコナミなのである……大人はずるい。

まず、頭にたたきこんでおいてほしいことは、コースはストレートとコーナーとでできあがっているということだ。F−1に限らずレースというのはこの単純な囲いのなかをいかに速く走るか、というこれまた単純な目的しかない。だから、かんたんに考えるといちばんスピードのでるストレートでいかに長い間最高速を維持し、コーナーをすばやくまわるかでタイム差がでるという理屈が理解できる。

具体的にいえば、スズカのストレートはオーバー300km/hの最高速が記録できる。このスピードを長く続けることができればそれだけ速いタイムがでるということになる。

コーナーで大事なことはエンジンのパワーバンド(エンジンがもっとも効率よく動く回転数のこと。ふつうrpmであらわされる)から回転数を落とさないことだ。コクピット中央下のタコメーターは飾りでついているわけではない、スピードメーターよりもずっと重要だ(ほんもののF−1にはスピードメーターなどはない)。

チェック1 オーバー200km/hでピットイン!

このゲームで苦労するのはピットに入ることではないだろうか。なにしろ、やたらピットロードの入口がせまいのでちょっと気を許すと一瞬のうちに通り過ぎてしまう。ところが、あらかじめコースの右端によっていつでもピットロードに入れる態勢を作っておき、ピットロードが見えるとほぼ同時にコース右端からゼブラゾーンへと車を右へ移動させる。成功すると220〜300km/hという超高速でピットインできる。しかし、失敗するとゼブラゾーンをこえてコースアウトしてしまいピットインできないばかりか、大幅なロスタイムにもなりかねない。

チェック2 アウトから強引に抜く

コーナーで他の車を抜く場合。自分に比べて他の車のスピードがおそければ、コーナーのアウトからかぶせるようにして強引に抜くことができる。この抜き方は豪快でいかにもハイパワーのF−1らしい。ただしコーナーのアウトにふくらんでいくわけなので、タイヤの負担が大きくなることは避けられない。よほど、グリップのいいタイヤかダウンフォースを強くしてコーナーリング性能をあげていないとあっという間にコーナーからはじき飛ばされてしまうだろう。とくにターボ車は注意だ!

チェック3 インをさして他車をクラッシュ

コーナーで他の車を抜く方法のもう1つのテクニックがこれ! NAエンジンを積んでいる車はこのテクニックを多用すると比較的楽に他の車を抜くことができるだろう。コーナー手前で他の車をとらえたら、相手よりもブレーキのポイントを遅らせて相手のインをつく。相手を抜いてしまったら、わざとアウト側にふくらんで相手の進路をふさぎ、スピードを緩める。逃げ場を失った相手は追突してスピンする。自分は無傷でゆうゆうとポジションアップできる。

チェック4 雨天のスプーンカーブ

長いグランプリのあいだには1日ぐらい雨の日がある。雨の日は当然、路面が濡れてすべりやすくなっているので、いつもよりコーナー重視のセッティングにしておく必要がある。このスズカのスプーンカーブは無理なスピードで追い抜きをかけるとあっという間にアウトへすべっていってしまうので、コーナーの手前で充分曲がりきれるスピードまで減速しなければならない。なんだか、教習所の教官のようになってしまったが速く走るためにはがまんすることも大切なのだ。このコーナーの立ち上がりから加速してつぎの130Rを高速でクリアしていこう。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。④ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。⑤究極のモンスター・イラスト→キミの理想とするモンスターのイラスト。⑥イラストテーマ→ゲームのぞき穴と通り抜けできますのイラストのテーマ。⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人にはMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。
あて先は、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

編集部Fのごめんなさい 1月号の28ページのイラストで作者の名前がいれかわっていました。N−8086クンと沢田篤志クンごめんなさい。『カレーにルー』がN−8086クンの作品で、『スライム一家』が沢田篤志クンの作品……イラストを文章で説明するのはむずかしいなあ。ところで、十字軍あてにお金や切手を送りつけて○○ゲームの答えを教えてくれという人がいますが、いっさいやっていませんのであしからず。(F)

情報おもちゃ箱 FFB（ファン ファン ボックス）

あっちこっちに目を光らせてネタを集める総合情報ページだ

新製品 注目！ ついにその姿を現した

これがスーパーファミコンだ！

ついに「スーパーファミコン」(以下SFと略)がその姿を見せてくれた。発売は7月ごろの予定だが、価格は未定。最終的なデザインや機能も今後変更があるかもしれないが、とにかく内容はすごい。

さて、右上の写真を見れば一目瞭然だが、まず色がきれい。3万2768色中256色を同時表示できるようになった。

SFは画像処理の機能が格段にパワーアップしている。これまではゲームソフトのほうでそれぞれくふうしてやっていた画像処理がSFには最初から備わっていて、そのぶんゲームソフトはほかの部分のくふうに専念できるわけだ。たとえば、画面をだんだんと明るくしたり暗くしたりするフェードイン・フェードアウト機能。画面をわざとあらく表示するモザイク処理。べつの小さな画面を重ねるウインドウ機能。画面の一部分だけをスクロールさせる部分スクロール機能。また、画面モードは自然画を表示するのに適したモードや漢字を表示するのに適したモードなどぜんぶで8種類用意されていて、ゲームの進行にあわせて使いわけられる。

画面スクロールは最大4面の独立スクロールが可能で、スクロールスピードを変えることで遠近感が表現しやすくなった。

↑『ファミコンウォーズ』のCMの1カットを取りこんだ画面

←スーパーファミコン本体の試作品。一部変更の可能性はあるがデザインはシンプルでスマート。ビデオ出力のほか、RGB出力やS端子もついている

スプライトは、最大64×64ドットと大きく、しかも、横に32個ならべても、あの「チカチカ現象」も起こらない。

サウンド機能もすごい。楽器の音はもちろん、人の声など自然にある音をそのまま取りこめそれを8音同時に発声できるようになった。そのほか特殊効果の機能もあるし、ステレオで音が楽しめるのだ。

ファミコンユーザーもそうでない人も、夏が待ち遠しい！

←SFの機能を使いデモ用に作られたフライトシュミレータ

←ファミコンが苦手だった漢字もきれいに表示できる

性能比較表

機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	●52色中4色4パレット	●32768色中 16色 8パレット ●32768色中256色 1パレット
スプライト (1画面表示数) (1ライン表示数)	●8×8 ●64個 ●8個	●8×8、16×16、32×32、64×64 ●128個 ●32個
背景(BG)	●256×240	●256(512)×224(448) (カッコ内はインターレース時)
スクロール	●1面	●最大4面(各面独立)
サウンド	●矩形波 2波 ●三角波 1波 ●ノイズ 1波 ●デルタモジュレーション	●サンプラー ●演算波形、PCM、ノイズの中から8音プログラム選択 ●デジタルエコー機能 ●出力16ビットリニア ●ステレオ
CPU	●8ビットCPU (1.78MHz)	●16ビットCPU (3.58、2.68、1.78MHz切り替え)

4画面独立スクロール

↑4面独立スクロールで遠近感が表現できる。右の迫力あるUFOは巨大スプライトだ

拡大・縮小・回転

←タイトル文字などを縦横に拡大したり、縮小したり、回転させたりする機能もある。3枚目の写真は回転するところを15分の1秒のシャッタースピードで撮影したもの。速さがよくわかる

アンケートハガキより

●太っ腹／12月号で応援団に対するコメントを載せるとはババさん太っ腹。でも「えらそうな……」とありましたが、読者は毎月お金を出して買っているんですから、自由にいっていいと思いますよ。リンクスのFANへのボードも時に過激な書きこみがあるんですけどねえ。ところでクビの王監督のナボナのCMは名古屋ではわからないフリでした。（愛知・柴田弥司雄）⇨むかし九州で見た、うどんを食べた人が「うっどーん！」と転ぶCMの情報をください。(バ)

MUSIC

若きデジタリアンたちに捧げる
デジタルゲームサウンドの数々

最新GM情報

大魔界村—G. S. M. CAPCOM 1—=GM界唯一の女性サウンドチーム「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」によるアレンジとオリジナルサウンド。アレンジは『大魔界村』(なんと弦楽四重奏曲)と『ROCKMAN2』の2つ。オリジナルはタイトルに加え『LOST WORLD』『1943改』を収録。1月11日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)。

忍者龍剣伝—G. S. M. TECMO 1—=『忍者龍剣伝』のGM集。ファミコン版のメロディラインを使ったアレンジとファミコンのグレードアップバージョン(ファミコンの音源を複数回走らせて4音以上の和音を作ったもの)、アーケードのオリジナルサウンドを収録。

2月1日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)

※S. S. T. BANDコンサート=バンド活動の第1弾として行われるコンサートに抽選で招待してくれる。詳しくはサイトロン・テレフォンインフォメーション(東京☎03-236-4000、大阪☎06-210-9799)へ。

ビデオゲームグラフィティVol.3=ナムコの戦車ゲーム『アサルト』をメインにしたオリジナルサウンドのナムコGM集。『アサルト』はオープニングからエンディングまでをサウンドストーリー形式でおくる。そのほかの収録曲は、『ギャラガ'88』『ワールドスタジアム』など。CD3000円、LP、テープ2500円で発売中。(ビクター音楽産業)

ビデオゲームグラフィティVol.4=ナムコの笑えるゲーム『超絶倫人ベラボーマン』をメインに約19分のオリジナルサウンドを収録。そのほか、『ファイナルラップ』などのオリジナルと、『ベラボーマン』『ドラゴン・スピリット』のアレンジを収録。3月8日発売予定。CD3000円、LP、テープ2500円。(ビクター音楽産業)

※ポリスター新作情報=3月25日にセタのGM集が出る。また、発売日未定だがブレイン・グレイの新作ゲームGM集と、『抜忍伝説』のGM集が出る。抜忍のほうは、抜忍2の発売にあわせて1と2の両方を収録する。

※キング新作情報=1、2月ころコナミ自身が制作するGM集が出る予定。また、日本ファルコムGMも春までに2タイトルを予定。

IMAGE FIGHT—G.S.M. IREM 1—=タイトルや『R-TYPE』『最後の忍道』などのアレンジメドレー(約15分)を軸に、オリジナルサウンドを収録。メドレーは、アイレムサウンドスタッフ2人がギターをかかえてのR&Bアレンジ。鳴きのツインギターが売りとか。オリジナルはタイトルと『VIGILANTE』など。1月21日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)

ナムコット(PCエンジン)ドラゴン・スピリット=PCエンジン版『ドラゴン・スピリット』のプレイ画面とオリジナルサウンドを収録。VHSカラーHi-Fi36分もの3800円で発売中。レンタル可。(ビクター音楽産業)

キミはデジタルビデオプレスを見たか!

12月号でちょっと紹介したけど、ポニーから『デジタルビデオプレス』(30分Hi-Fi)という無料レンタルビデオが全国のレンタルビデオ店、ゲームセンターなどで貸し出されている。その数およそ1万本。運のいい人ならもう見たことがあるだろう。というのも、レンタルの開始された10月下旬からほとんどが借りられっぱなしで、見たくても見られないのが現状のようなのだ。

「ビジュアルなカタログのようなものを作りたかった。」と語るのは、ポニーキャニオン・映像制作事業部の大野善寛さん。そのことばどおり、中身はファミコン、メガドライブ、PCエンジンからゲームセンターまで、あらゆる新作ゲームの情報でいっぱいだ。とくにVOL.1は、あのアミューズメントマシンショーの実写レポートも入っている貴重なもの。

『パワー・ドリフト』のプレイ画面をおとうさんに見せたら、いっしょにゲームセンターへ、なんてこともあるかも。そうすれば、ゲームセンターに行くのは悪い子だけだという誤解もとけるし、プレイ代も助かっちゃったりして。

大野さんは「内容をゲームに限定するつもりはありません。VOL.1でも『未来忍者』のようなSFXビデオの情報も入ってますし、今後はアニメなんかも入れたいですね」と、話してくれた。発行は3か月に1本が目標で、次のVOL.2は2月ごろに予定している。

←これが全国で順番待ちされている無料レンタルビデオの『デジタルビデオプレス』。一見の価値あり

→『未来忍者』のビデオソフト紹介シーン。カッコイイぞ

しつもんでんかより

●セーブ/いつもマンガの広告をMファンに入れている、となりのテクポリ編集部「Mファンの人～、激ペナのセーブがどうとかって電話が来てるんだけど」。編集部S「じゃ、ぼくかわります。もしもし、セーブのなにがわからないのかな」「選手のデータです」「選手のデータをセーブするのならマニュアルに書いてあると思うけど」「え、書いてませんよ」「F1キーを押せばいいんだよ」「……(事態を理解した読者)あの～、知りたいのは西武ライオンズのデータなんですけど」沈黙「スポーツ新聞でも見てください」☆Sはもと南海ファン、今は近鉄ファンで、しかも大の西武ぎらいで有名です。(F)

アンケートハガキより

●またか大地/12月号で鈴木大地ネタがあったが、彼はわたしが小6まで通っていたセントラルスイミングの出身だ。そこのモットーは「明るくなかよく元気よく」だ。すごいだろう。そのうえ続きは「みがけよ心、きたえよ体。今日もみんなでがんばろう」だ。それを大声で読んでいた日々を思い出した。なつかしい。(神奈川・宮下一真)⇨陸にあがるとただの筋肉質な若者の大地。この先なにをするのだろうか。まっ、人のことだからいいけどね。(バ)

プレゼント係より

●かさねがさねごめんなさい／12月号の「FMパックプログラムコンテスト発表」で当選した北海道の新家和美さん。こちらの手違いで住所がわからなくなってしまいましたので、お手数ですが、住所と希望のソフト名をハガキに書いてご連絡下さい。また、先月号のこの場所で10月号分までの発送を終了したと書きましたが、8月号分の間違いでした。かさねがさねおわびいたします。遅れていた『リターン・オブ・イシター』は発送しました。

しつもんでんかより

●PTAの逆襲／朝9時。『もしもし、お宅の雑誌は中学生向けでしょっ。あの、ゲーム十字軍とかいうページに載っている写真はいったいなんですか！』。いきなり抗議の電話を受けた無関係のアルバイト「あ、あの、ちょっと待ってください」。たまたまいた無責任なMファン関係者に電話を回す。『責任者を出してください』「えーと、編集部のものはだれも来ていないんですけど」『いつ、いらっしゃるんですか』「たぶん11時すぎですね」『じゃ、またお電話申しあげますっ』ガチャン。☆その後、その無責任な関係者は帰ってしまい、そのうえ、午後おそくまでだれも来なかった。（その無責任な関係者）

VIDEO びっくりタイトルのカタログビデオ『MSXのすべて』

ゲームビデオマガジンのスーパーゲーム・エクスプレス（不定期刊）を発売していた双葉社から、MSXのゲームビデオが発売された。その名も『MSXのすべて』。すごいタイトルだ。全国の書店で発売中で、VHSのみ90分で2,980円という安さだ。さて、かんじんのビデオの内容だけど、ここでは収録順に写真に番号をつけて紹介しよう。プロローグとハデなタイトルから始まり、102本のゲームをカタログふうに編集して紹介するコーナー、MSX2+の紹介、そしてニッポン放送の「ときめきバナナ」への取材など、なかなかバラエティに富んだ内容だ。

1.プロローグ

↑「ときめきバナナ」の放送前。ハヒフヘホ～の吉村明宏と出演者がニッコリ、というシーンで始まる

2.タイトル

↑丸の中に入ったゲーム画面がたくさん飛んでくる。このあとMSXのロゴが出てきてピカッと光る

3.MSXスーパーソフトコレクション

↑光栄の『蒼き狼と白き牝鹿』。右下に青いマークが出て媒体を現す。MSX／MSX2のROM、ディスクもある

↑ポニーの『スターヴァージン』の紹介では黒木永子主演の同タイトルのビデオも見られる。なかなか笑えるのだ

4.おぷしょんコーナー

←ゲーム以外のソフトやジョイパッドの紹介

5.LINKSしましょっ

←パナレディがリンクスについて説明をする

6.これがMSX2+だっ!!

↑MSX2+の機種や機能、スペック、自然画や2+対応のゲームを紹介。時間は短いが、とても充実したコーナー

↑自然画のサンプルとして、CMでおなじみのスパーキーくんの登場だ。ほかにも人物などの自然画も見られる

↑2+専用のゲームの代表として『レイドック2』の紹介。斜めにすばやくスクロールしていくさまは迫力がある

7.エピローグ

↑「ときめきバナナ」で出会ったアイドルは中山忍ちゃんだった。そしていきなり直撃インタビュー

TEL おヒマならやってよね テレ・アドぢゃ

おなじみテレホンアドベンチャーの第10弾『地層階級王国2』が始まっている（2月7日まで）。ペンとメモの用意をして、次の電話番号のうち自宅からいちばん近いところに電話してみよう。電話代以外は無料。

東京 03-236-9988
札幌 011-821-9000
新潟 025-267-7000
長野 0262-35-8000
京都 075-751-7700
倉敷 0864-34-5500
広島 082-252-0000

ゴールにたどりつくと抽選でプレゼントもあるそうだ。

BEST10 ベスト10速報

MSX2+専用のゲームが2本ともランクイン。2+ユーザーはみな買ったな。ディスクステーションはまだ10月発売の創刊号が売れている。強いなあ。強いといえば『ぎゅわん自己』も強い。あんまり強いので、FAN CLIPで思わず社長にインタビューまでしてしまった。

（12月15日調べ）

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	4	ぎゅわんぶらぁ自己中心派
2	—	ディスクステーション第2号
3	3	FMパック
4	2	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション創刊号
6	—	F-1スピリット3Dスペシャル
7	—	レイドック2
8	—	アークス
9	7	シンセサウルス
10	—	スターシップランデブー

アンケートハガキより

●きたか留年／おもしろいことよりおもしろくないことのほうが今は多い。留年は決まるし親とケンカするし、仕送りなくなったし、松下はMSXの統一規格を破壊しつつあるみたいだし。先日テレカが届いたときに十字軍のボスが「はやく上京してイラストレーターになりなさい」と追伸をくださったので親にそういいました。上京するので相談にのって。（京都・摩可☆なっつ）⇒青少年に迷いを与えた十字軍のボスは責任とってやめました。（ここだけF）

SHOW 冬の寒さをふきとばす熱血イベント

THE NEW MSX FAIRレポート その2

名古屋 1700人

楽しいGMの演奏会

Mファンのステージに集まった人たちの記念撮影。キミは写っているかな

名古屋では11月23日、テクノランドというパソコンショップで開催された。夏のイベントより人が集まり、昼すぎには1300人を超えるほどの盛況だった。

広島 850人

じゃんけん大会です

広島での集合写真。ポーズをとったりして、なかなかみんな考えているな

広島の開催日は12月4日。市民球場に近いダイイチパソコンCITYでのイベントは、夏のときの約2倍の人数が集まって、盛りあがった。「いや～、もう熱気がムンムンというやつで、とにかくこんでたよ」(担当者談)。そうか。

福岡 930人

T&Eの吉川氏が!

またまた記念写真。いちばん右下の眼鏡をかけている彼がＧＥＮさんだ

11月27日、ベスト電器の福岡本店で開催された。前日は山ぞいで初雪が降るという寒さだったが、会場は熱く盛り上がった。ファンダムの常連投稿者のＧＥＮさんも来てくれたのだ。落ち着いた感じの大学生でした。

東京 3800人

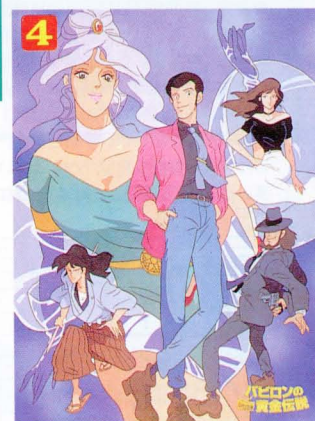
Mファンのステージ

歳末出血大サービスで、東京の集合写真はアップだ。自分を探してごらん

12月11日、笑っていいともで有名なスタジシオアルタの１Ｆ、7Fの2か所で開催した。メインスペースの7Fではとにかく声が聞こえないほどの繁盛ぶりで、ゆかいに終了しました。やっぱり東京は人が多い。

プレゼント

さあ応募しなさい

●ポニーキャニオンより
①ジャケット……5名様。つやつやした素材で意外に暖かい。
●アイレム販売より
②『R−ＴＹＰＥ』のＴシャツ……5名様。セーターの下にインナー代わりに着てみましょ。
●キングレコードより
③テレホンカード……2名様。
●東宝より
④『ルパン三世～バビロンの黄金伝説～』のポスター……4名様。アニメっぽい絵で部屋にどうどうと貼れるのがうれしい。
●コンパイルより
⑤『アレスタ』のポスター……3名様。バックは黒。ロゴも人物の絵もはっきりとかっこいい。
⑥『アレスタ』と社名ロゴのステッカーをセットで……40名様。いっきにプレゼントだっ！。
●ウルフチームより
⑦会社名ロゴステッカー……10名様。キラキラでどこに貼っても目立ちまくることうけあい。

しめ切りは1月31日必着。発表は、3月8日発売の4月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

COMPILE 6
ALESTE

7
WOLFTEAM
Seek after NEW ART

掲示板

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(郵便番号と都道府県名も)・氏名・年令・電話番号③今月号のＦＦＢでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！ イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈！

●ファンファンは岡田真澄だ／ふと思う。PCEngineFANなどという本をＴＩＭは出しているが、なんでもＦＡＮをつければいいと思ってるんだろ！ ファミマガもファミＦＡＮにしてしまえ。ふと思う②このごろのＭファンはＭＳＸの特集が白黒だ。たまにカラーでやっても2か月くらいしか続かない。このままじゃＭＳＸ２ＦＡＮになる。わははは、ＭＳＸはほろびる。(埼玉・妹尾謙一)⇨ファンファンといえば岡田。関係ないが。(バ)

FFB2月号 応募券

おはなしこんにちわっ

わたしはこのごろ「レイコ、柳腰のファンキーガール」と黒人のクセに「やなぎごし」と歌っているカルロストシキ&オメガトライブのボーカルではなくババだ。

●12月号でわたしの幸福に強烈な横ヤリを入れてくれてありがとう。おかげで彼は就職で東京へ。2年は会えません。だーいどーんでーんがえーしっ! はははははは、あーおかしー。※青スジマーク付き。**（北海道・瀬川喜子）**

2年後を待つより新しい男を作るんだ、瀬川！ どーせそうなるハズだと結城モイラもいってるぞ。

●理科の先生は「ベリーグッド」を「ベローグー」といい、姿勢が悪い人がいると「姿勢の悪い人が13人」とかならず13人にします。（千葉・縫部正雄）

その「13人」は「冗談はよし子さん」のよし子や「なにをおっしゃるうさぎさん」に出てくるうさぎと同じくらいいいかげんだが妙に納得するのはナゼだ。

●テクポリソフト『ファンダムライブラリー①②③』、こんなの今どき5800円で売れるのか。（千葉・高橋孝太郎）

近ごろ、Mファンが高いと評判だが、もうけはどこへ行ったのだ。きっと編集部のまわりにいついているノラネコのエサ代くらいにはなったはずだ。ネコにやるならババにくれ。

●近ごろババは気前がいい。その調子でもっとテレカを増やしてちょんまげ。（大阪・菅原成樹）

幼少のころ、遊園地の「顔だけはめる人形」で、姉はお姫さまだったが、わたしはちょんまげの絵にむりやりカオをはめさせられて泣いたことがある。苦い思い出だ。

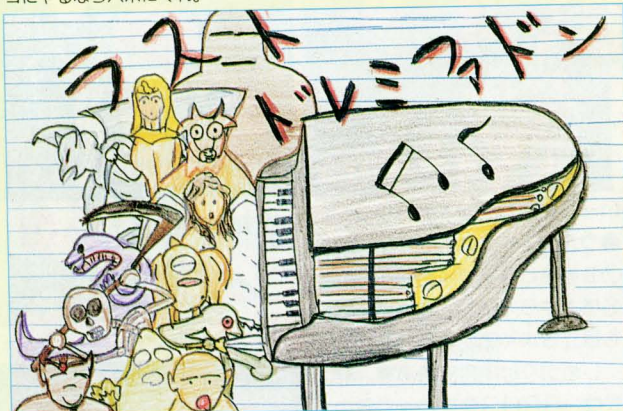
●そのむかし『ロボコン』の歌のなかで「デンデンガンガンホイデンガン」というのがあったが、いったいどーゆー意味なんだろう。（宮城・岩井誠）

よくあることだ。野坂昭如のLPにある「おとーこもおんーなもホンジョロローン」もぜひ聴かせてやりたい。

●12月号欄外の「さよなら応援団」ですが、応援団という本があったことも知りませんでした。（大阪・三神英治）

なくなってから知名度を広げたとはうまいぞ。しかし絶対に売れるはずのない、すごいネーミングだった。

●主人と風のない日に近くの海岸までタコ釣りに行きました。でもなにも釣れませんでした。ブタの脂身をエサにしたの。こんなので釣れないわよね……ホント。（静岡・杉山君代）

おみかんのおいしい季節ですね。奥さんっぽいお便りありがとうございます。ところで、瀬川、かわいそうなのでテレカをやるぞ。

⇧茨城・くろだい⇨とてもとてものどかで楽しそうで和気あいあいとしてて明るくて平和で仲良しが集まってるって感じでマがぬけててモンスターが弱そうなラストドレミファドンでした

暮らしの適当手帖

2月のテーマ：いやなやつ〈ごくふつうのタイプ編〉

いやなやつシリーズをやるというので、いやなやつのことを必死に思い出そうとするとあんがい出てこないものだ。たいていは原稿を書きおわったあとで徐々に思い出してくるので、この調子でPART24くらいまでは続けて、1つのテーマで2年は引っ張れそうだ。

そう、いやなやつに理屈はいらない。今回は思ったことをならべてゆこう。あきらかに手抜きのようでもあるが。

●横に列になってとろとろ歩く連中。とくに手をつないだりはなしたりして歩くアベック。男どうしだとさらに気持ち悪い

●人通りの多い歩道を走りながら自転車のベルをしつこく鳴らすやつ

●バスや電車で子どもが騒いでいるのを「あのおじさん怒るでしょ」と人のせいにして止める母親

●車内でうるさい女子高生。ほんとうにうるさいが、友だちが全員降りて1人になると急にかたくなに貝のようになる

●ジャケットを腕まくりして着ているのでニューミュージック系の歌手に見える男

●声がでかいやつ

●純粋な日本人のくせにオーバーアクションなやつ。いちいちリアクションが激しい

●席を譲っても「わしゃ、けっこう」といって知らん顔する年寄り

●人から相づちを打ちながら聞いた悪口をわざわざ本人に流すやつ

●タンをはくやつ

●断りもなくいきなり鼻をかむやつ

●くちゃくちゃ音をたてて食べるやつ

●食事のあとかならずゲップするやつ

●鉄道マニア

●切手コレクター

●アニメファン。宝物はセル画

●人の話を聞かないやつ。とくに女。話していても「ふーんそう、それはいいんだけどさあ」と話を変えるのがうまい。聞いていても自分のつごうのいいように聞き違えていて平然としている

●いまだに「なぬーっ」というやつ

●電車のシートのすこしあいたところにムリヤリすわってくる太ったオバサン、仁丹くさいオヤジ

●新劇出身なのでたかだか「料理バンザイ」の司会でも腹から声を出して「こんばんわ」といってしまう滝田栄

●「ねるとん」に出て、それまではなかよくしてたのに、告白タイムになると「谷隼人に似てるから」という理由で断る女

●毛深い女。ストッキングのなかでスネ毛がとぐろを巻いている

●やたらガンをとばしてくる女子高生

●ウォークマンをしていても声をかけてくる街頭アンケート

●チャリンコに乗っていてもビラをよこしてくる街頭ビラ配り

●ナンパしておいて断ると、「ブス！」といって逃げる男

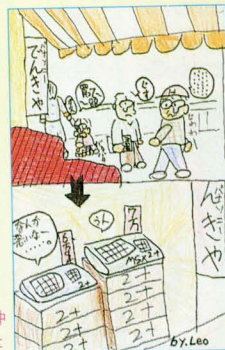
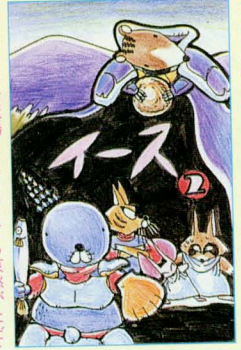
●喫茶店に犬を持ちこんで「はい、ミミーちゃんも飲みまちょーね」と洋服を着せたマルチーズのミミーちゃんにコーラをムリヤリ飲ませる「小粋な」オバサン

●口がくさいクセにやたらに顔を近づけてしゃべるオジサン

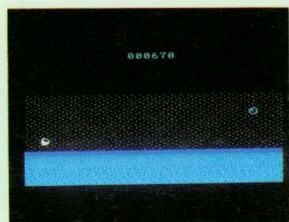
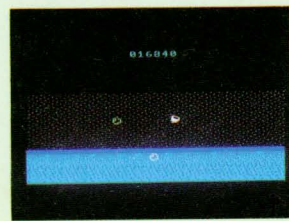
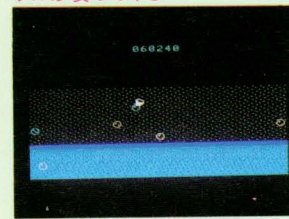
●3回話すと「ダチ」だと思って、笑うときかならず人の体をたたくやつ。痛い

●あきらかにやせているのにダイエットしていてなにかというとサラダを頼むやつ

●アンケートのメッセージ欄に子どものクセに「貴誌の～」と書いてくるやつ。そのクセあて名の「行」のところはそのまま

今回はとくにオチもなく、突然終わる。

⇦長崎・高橋麗陽⇩とてもとても哀愁がただよってて気持ちが痛いほどわかってみんなビンボーが悪いんだって感じの電気屋さんでした。ちなみに、2＋の値段は、高いものでも6万9800円、安いほうなら5万7800円の誤り

⇦兵庫・いじめないよォ⇩とてもとてもシマリスくんがかわいくてぼのぼのが一生懸命でぼくらの森を守るぞって感じでスナドリネコさんがいると強そうでたのもしいイースIIでした。ちなみにぼのぼのは③まで出ています

●ひとことメッセージ集／漬物つけたいのでMファン20冊ください。（大阪・石川宏）／リクルートの未公開株がほしいなっと。（岐阜・長瀬忠之）／ババとアレスタのマニュアルの性格がソックリだ。（愛知・高橋康一郎）／ねるとんに出たい。（北海道・石上久夫）／「ヤクルトの集金に来ました」「やあ、来ると思った」（愛知・桂川博）⇨桂川、しめてくれたな。カラムーチョのパッケージにある「こんなに辛くてインディオス」を思い出したぞ。（バ）

1画面タイプはぜんぶで5本。P45〈BUBBLE BALL〉は美しい遠近感スクロールが自慢。P46〈東〉で頭の軽い体操、〈釘ふんじゃった〉で指の体操。P47の〈Free Throw〉はバスケットの一部シミュレーション。P48〈ROCK TRAP〉で本格的なパズル。N画面は全4本、P47にもどって、キャラのかわいい〈おせんたく〈パンプネコ〉。P49はアクションパズルの〈LAST受験生〉、P50はレーシングゲーム〈E・1〉、P51は新しい対戦用テーブルゲーム〈PANEL〉。P52には10画面の不思議議感覚ブロックくずし〈マーブルマン〉がひかえています。

はじめは超かんたん。スコアはすごいスピードで増えていく

スピードと角度の違う2つのバブルが攻めてくる

バブルが5、6個になったあたりがひとつのヤマ……やられた

バブルをよけつつ進む美しい遠近感スクロール

BUBBLE BALL（バブル ボール）

MSX MSX2/2+／RAM16K／1画面　BY 若林正樹

リストは58ページ

バブルをかきわけて進む自機。名前はない。なぜだ、答えろ、よし子

バブル。7色に輝きながら、角度とスピードを変えて攻めてくる

背景の海のような部分はスクロールしているのだが、手前(下)になるほど速く、奥(上)になるほど遅くスクロールさせて遠近感を出しているところが、まず、すごい。

だが、ゲームは単純。自機の前方(画面上では右側)からスーッとバブルが飛んでくるので、こいつをよける。すると、またススッ(スピードと角度が違う)とバブルが飛んでくるのでまたよける。画面中央にはスコア表示があり、まるでテープカウンターのようにどんどん進んでいくので、2つほどよけるとスコアはもう1万点を超える。

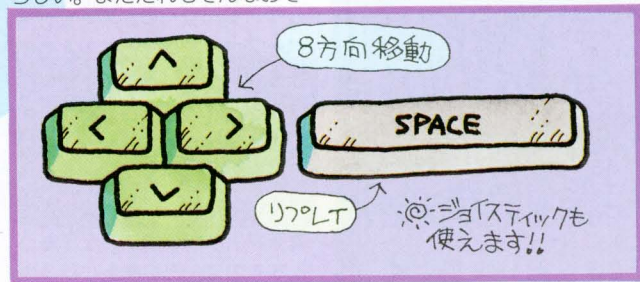
待って／　このゲームをここで見捨てないでほしい。

1万点を超えると、バブルが2つに増え、たとえば1つはスコンスコン、もう1つはスススッという感じに個性豊かに攻めてくる。1万点増えていくたびにバブルは3つ、4つ……と増え、ついには31個まで増えるらしい。まだだれもそんなおそろしい光景を見たことがないのだ。バブルが4つくらいになったあたりから、このゲームはがぜんエキサイティングになってくる。美しいだけではないのだ。

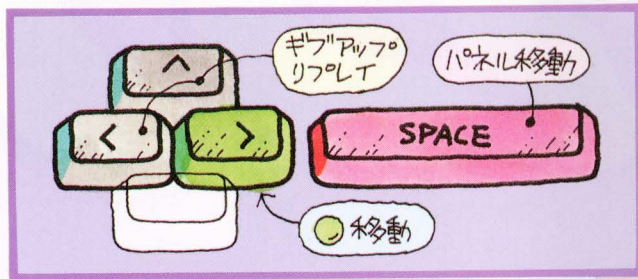
少年隊でも、たけし軍団でもないパズルゲーム

東（ひがし）

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY 国井孝信

リストは60ページ

なぜ、選ばれた文字が「東」なのかは定かではないが、それはともかく「東」という字を完成させるパズルゲームだ。

このパズルは、15パズルや牛さんパズル(『シャロム』に出てくるパズラーのようなパズル)のタイプだ。

枠のなかには、「東」という字のバラバラ殺人死体ブロックが収められている。カーソルキーの右を押していると「●」がグルグル枠の周囲をまわるので、適当なところで止めてスペースキーを押すと、その反対側に空白があればそのラインのブロックを一気に押しやる。ただし、ブロックとブロックのあいだに空白があると、もうそれ以上動かない。

ああして、こうして、あちこちやってもとどおりの字(ただし、左寄りに置かなくてはいけない)にしたら1面クリア。あっというまにまた「東」はバラバラ殺人事件に巻きこまれてしまう。それが2面目だ。

そして、2面目もクリアすると、もう「東」は事件には巻きこまれず、作者のいう「エディット面のようなもの」になる。

その「エディット面のようなもの」とはなにかを知るとちょっと情けなくなる。たんに「東」をいろいろといじくって、友だちに出題するだけ。友だちが解いてもMSXはなにもいわないのでキミが「わー、すごい」といってあげよう。

つねに表示されるイニシャルが作者の性格を語る

では、1面目を解きます！

中略。こういう形になったらかんたん

最後の仕上げ。上のブロックを左に

フィニッシュが決まってついに完成

バラバラになって2面

ねずみをふもうとして釘をふむ悲しい足ゲーム

釘（くぎ）ふんじゃった

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY MAR

リストは61ページ

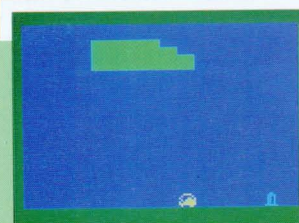
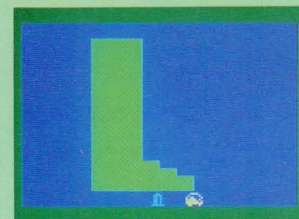
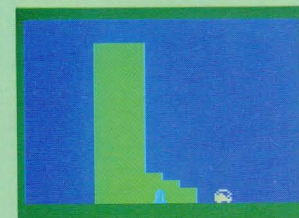
下をちょろちょろ走りまわるのはねずみ。そこに巨大な足がズシーンと迫ってくる。

これでプレイヤーが足を操作するのなら、もぐらたたきみたいなもんだが、キミが操作するのはねずみのほうだ。

ねずみは、ほっておくとどんどん右へ進んでいく。右端にたどりつくと、画面の反対側からしつこく出てくる。そこで、スペースキーを押すとハッと方向転換。押しているあいだじゅう、どんどん左のほうへ進む。あまりにも単純なねずみだが、なにしろねずみだからしょうがない。

巨大な足は右へ左へ適当に位置を変えながらねずみをふもうとするので、とりあえずはふまれないように逃げまわらなければいけない。

ねずみの武器はたった1本の不思議な釘。この釘は、ねずみが方向転換するたびに、その地点にワープしてくる。この釘をうまく足の位置を予測しながら置いていくのが唯一のねずみの攻撃方法だ。釘を足にふませるたびにスコア1点加算。ただし、そのたびに足の出現する位置が低くなり、どんどん状況は厳しくなってくる。

ねずみが足にふまれるとゲームオーバー。それまでかせいだスコアを表示してくれる。

スペースキーを押しているとねずみは左へ進む

ここでさっとキーをはなし、釘を置いて逃げる

間一髪、足に釘をふませた。これでスコア1点！

ついに足にふまれたねずみ。なんとなく、この足、くさそう

さびしい夜、孤独なバスケット選手のふりをする

Free Throw（フリースロー）

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY 橋本敦

リストは62ページ

バスケットはつねに走りまわっていなければならないので、呼吸器系統や循環器系統の弱い人、それから疲れるのがきらいな人には苦手なスポーツだ。

しかし、1人静かにバスケットのまえに立ち、呼吸を整え、精神を集中してボールを投げこむフリースローだけは、だれにでも人気がある。

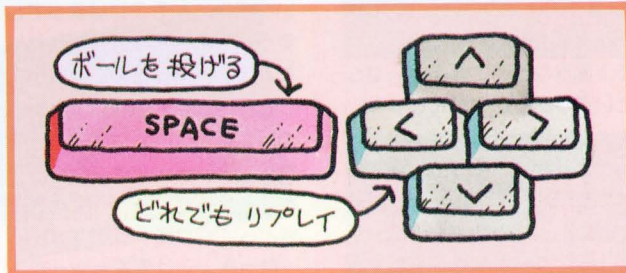
そういうわけで、これはフリースローだけを20回も楽しめるゲームだ。

バスケットの位置はずっと変わらないが、プレイヤーの位置は毎回変わる。画面上部に伸びたりちぢんだりして表示されるバーは、投げる力の強さを表していて、適当なところでスペースキーを押すと、そのときのバーの長さに応じた力でボールが投げ出される。

あとは、決着がつくのを見ているだけ。バスケットのふちギリギリのところではねかえったり、一度右端の壁にあたってうまくスポッと入ったりして、ボールの動きがけっこうリアルで雰囲気がある。

決着がつくたびに、画面左上にスローの回数と、成功した回数が表示され、20回投げ終わるととりあえず終わり。友だちと競争してもいいし、パーフェクトを1人でねらうのもいい。

ボールはこんな軌跡で

何度もやっているうちに、プイレヤーの位置によってどのくらいの力で投げればいいかがわかってくる。絶妙な力で投げて、バスケットにすっぽりボールが入ったときの感触は何度やってもいいものだ

汚れたシャツを洗って、せっせせっせとほして

おせんたくパンプネコ

MSX MSX2/2+／RAM16K／5画面　BY 高村英一

リストは69ページ

画面中に散らばる赤いシャツを洗ってせっせとほしていく

画面中に散らばる赤いシャツは汚れたシャツ。目的は、このシャツを真っ白に洗って、ものほしざおにほしていくことだ。ただし、パンプネコは、押すことしかできない。

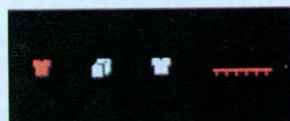
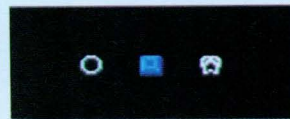
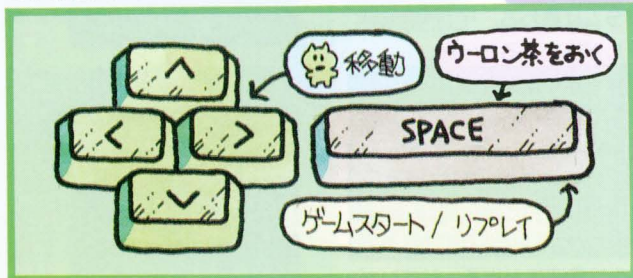
シャツを白い洗濯機のとなりまで持っていってさらにひと押しすると、パッとシャツが真っ白になる。真っ白になったら、画面の上に持っていって、ものほしざおに押しつけると、1枚ほしたことになる。洗濯機も押して移動させることができる。

丸いキャラクタは、携帯用ブラックホールで、やはり押すことができる。このキャラクタを押しつければ、敵やいろんなブロックを1回だけ消せる。

くるくる動くしゃれこうべにあたってしまうと画面下のウーロン茶が1個減り、これがぜんぶなくなるとゲームオーバー。ウーロン茶をおいて防御もできる。1個減るけれど、用がなくなれば取り返すこともできる。

ものほしざおの端から端まで洗濯物をほしてしまうと、ウーロン茶が2個増えて、また新しい面が現れる。

パンプネコ

最近は知らない人も多いが、となりのテクポリ編集部に実在するノーテンキなネコ

左から汚れたシャツ、洗濯機、洗ったシャツ、ものほしざお

携帯用ブラックホール、動かないブロック、しゃれこうべ

シャツを洗濯機の近くに持ってきて、キュッと押すと真っ白になる。それを上のものほしざおにほす。以下同様にくりかえす

1歩進むたびにまわりが反転する迷路のパズル

ROCK TRAP（ロック トラップ）

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY MEIWA

リストは63ページ

1ページでどーんと紹介しているが、これは1画面タイプのごく短いプログラムだ。この短いプログラムのなかに、けっこう手応えのあるパズル面が7面も収められている。

このゲームの目的は、右上からスタートして左下の黄色い階段までたどりつくこと。

ただし、タイトルが『ROCK TRAP』となっているとおり、画面上に散らばる岩がさまざまに形を変えてトラップ(わな)にはまってしまう。

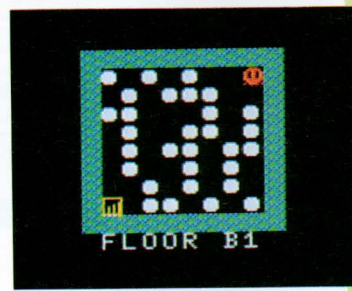
■進むたびにまわりが反転する

白くて丸いキャラクタが岩だ。プレイヤーは岩のないところしか進めないので、たとえば「FLOOR B1」と表示される1面をながめてみると、ぜったいクリアできないんじゃないかとつい思ってしまう。

ところが、プイレヤーが1歩進むたびに、そのまわりが反転するのだ。つまり、岩のあったところが空白になり、それまで空白だったところが岩になる。この性質をうまく利用して進んでいくと、なんとかゴールまでたどりつくことができる。

■次を推測して進むのがコツ

ただし、適当に進んでいるとたいてい、はっと気づいたときにはまわり4方向とも岩ができてしまい、身動きがとれなくなってしまう。気をつけていても、いつのまにかそこにはまってしまう。そのへんがパズルなわけだ。また、閉じこめられないまでも、同じところをグルグル回る以外なくなってしまうこともある。こういうときは、ESCキーを押して、もう一度最初にもどってやり直すしかない。

けっきょくは何度もやって正しいルートを探していくしかないけれど、コツがあるとすれば、自分が1歩進んだときに次に動く場所ができるのかどうかをつねに考えながらやっていくことだ。できれば、次の次までも考えていければいいのだが、それをやりはじめるとたんに頭がしびれてくる。うそだと思うなら、やってみよう。

岩はけっこう巧妙に配置されていて、いろんなトラップがある

次を考えながら進んでも、いつかはどちらへ進んでもやっぱり道がなくなることがわかってしまうときもある。ESCキーを押すしかない。

こうして、とりあえずは1面を解いてみると、このゲームのそれなりの奥深さが見えてくる。かんたんそうに見えても、ちょっとした仕掛けのせいで、パズルというのはいくらでも奥が深くなるものなのだ。

とくに、5面や7面は、意外なところに正解ルートがあって、苦労させられるだろう。

最終面の7面(FLOOR B7)を解き終わると、そこでプログラムは終わる。「Ok」とカーソルが出てくるわけだ。

せっかく全面クリアしたのにそれではさびしいと思う人は、もしMSX2ユーザーなら、SETPROMPT"やったね"を実行しておくと、「Ok」のかわりに「やったね」と表示され、多少は雰囲気が出る。せこいが。

FLOOR B2

最初、下へ進むか横へ進むかが焦点

FLOOR B3

比較的すなおな道筋で解けるサービス面

FLOOR B4

つい進んでしまう方向には落とし穴がある

FLOOR B5

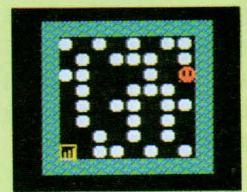
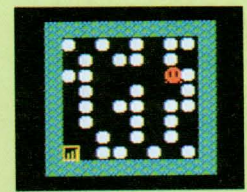
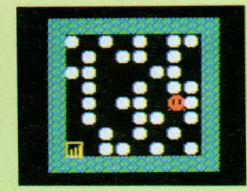
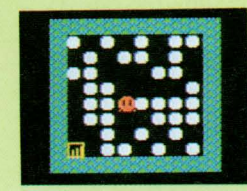
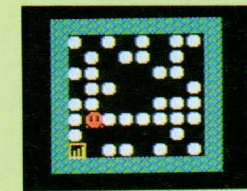
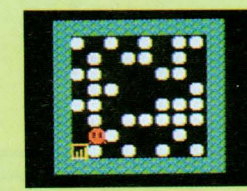
これは難面。中ごろの進み方がポイント

FLOOR B6

5面にくらべれば比較的かんたんな面

FLOOR B7

最後の難面。なかなか中央に抜けられない

FLOOR B1の解き方

とりあえず下へ進んでみる

左へ進むと道が2つできた。うぅむ

道ができやすい下へ2つぶん進んでみる

今度は左に連続して進むと上下に道

下に進んで、次に左へどんどん進む

このへんでようやくゴールへの道が見える

ここで下へ進めばゴールにたどりつける

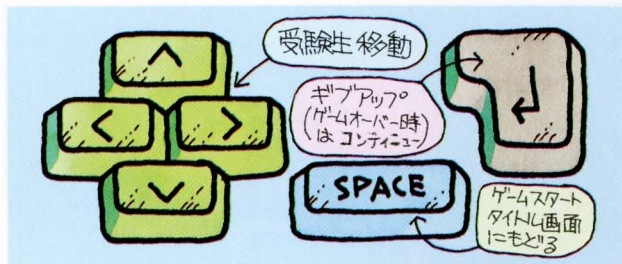
リストは64ページ

ファンダム

敵キャラは出ないけどエルギーザふうのパズル

LAST受験生

MSX MSX2/2+／RAM32K／5画面　BY 尾花健一

受験生の訪問後現れるタイトル画面。切迫したＢＧＭが流れる

ゲームは、最後の受験生がブザーを押して訪問してくるシーンから始まる。「わたしが最後の受験生です」と自己紹介して、ラウンド１に挑戦を始める。

最後の受験生の目的は、赤いクリスタルをすべて取ること。ただし、ここがだいじなのだが、クリスタルは横からしか取れない。上から近づいてもただ上に乗っかってしまうだけだ。

受験生はジャンプができない。はしごはのぼれるが、はしごをのぼりきってしまうことはできない。そのかわり、上から落ちるときは自由に左右に位置を変えることができる。実際にパズルを解いていくときは、この動作がもっとも重要になる。

緑色のブロックはコンテナだ。このコンテナは受験生が上に乗ると１段下に下がりつつ、はしごを生み出す。どんどん下に押していくと、どんどんはしごを生み出していく。ただし、コンテナはほかのコンテナやクリスタルも消してしまうので、注意。もし、クリスタルを消してしまうと、その面は永遠に解けなくなってしまう。リターンキーを押してギブアップするしかない。

受験生のチャンスは１回きりなので、ギブアップしたとたんにゲームオーバーになってしまう。制限時間を超えてもゲームオーバーになる。

そこでスペースキーを押すとタイトル画面にもどるが、リターンキーならコンティニュープレイできる仕組みだ。

ぜんぶで12ラウンド。たっぷり楽しめる。

解き終わったときのエンディング画面。メッセージが泣かせる

左下からスタート

まずハシゴをのぼって

クリスタルは横飛びで取る

寄り道してもう１個取る

中央のはしごをまたのぼり

途中までコンテナを押す

クリスタルを取って下へ

最後のクリスタルを取るとラウンドクリア。面は上へスクロールする

受験生

慣れない勉強に顔があおざめた受験生。やせてしまったため、メガネがひときわ大きく見える

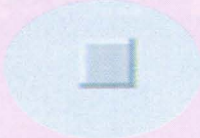
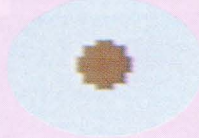
ラウンド・ピックアップ

ラウンド３。右上に浮いているクリスタルの取り方がポイント

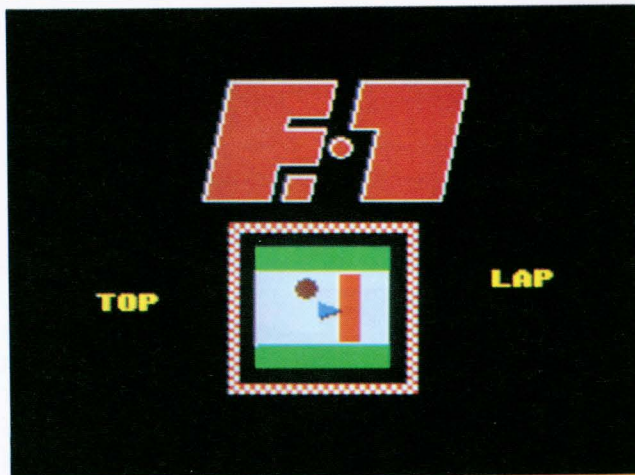
ラウンド８。手近なクリスタルを取ってしまうとはまる

ラウンド12。最終面。かんたんそうだがかなりワナがある

3コースが選べる

最初に下の3つのコースから選んでからスタート

3つのコースを走る、孤独なレーシングゲーム

E・1（イー ワン）

MSX 2/2+／VRAM64K／5画面　BY Micky

敵の車はいないけれど、レーススタート。ピッピッピッピッポー

自機はアルミナという名前の三角形型レーシングカー。障害物をよけきれそうにない場合は浮上することもできる。このアルミナを操作して、3つのコースでのタイムを競うゲームだ。

最初のタイトル画面でコースのレベルを1～3のなかから選ぶと、まずコースがかかれ、次に障害物とオイルが置かれる。この2つは、新しくコースを選ぶたびに変わる仕組みだ。

アクセルをふかしてスタート。ずっと押しているとかなりのスピードになるので必要があればブレーキをかけてもいい。

途中、障害物に出会ったときは、できるだけまわりこんでよけたほうがいいタイムが出る。よけきれない場合は、スペースキーで浮上すればだいじょうぶだが、そのかわり、スピードが落ちるのだ。ただ、障害物にあたってもクラッシュするわけではなく、ただ止まるだけだ。

また、なぜかオイルは飛び越えることができず、その上を通過しただけで進行方向をかってに変えられてしまう。オイルのほうが障害物より始末が悪い。

コースを1周するたびにラップタイムが表示され、3周するとゴールイン。トップのタイムを超えていれば更新される。

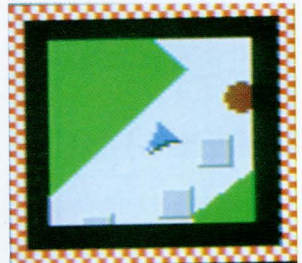
まったく同じ状態のコースをまた走りたければ「TRY AGAIN?」と聞かれたときにYキー。別のコースで走りたければNキーを押して、コースのレベル選びからくりかえす。

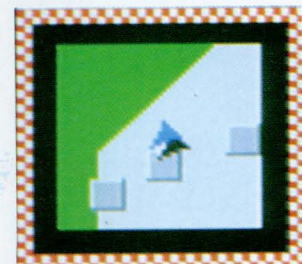
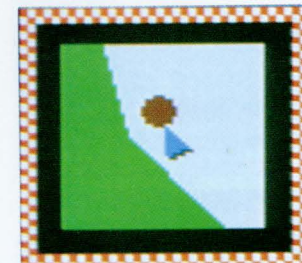
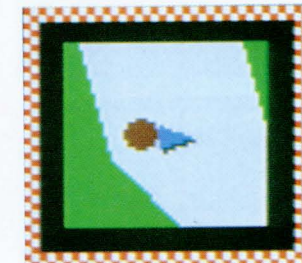
よくぶつかったり、スピンしたりするが、スピード感のあるレーシングゲームだ。

愛車。名前と車体のデザインがピッタリ

障害物。ちょっと浮上すればよけられる

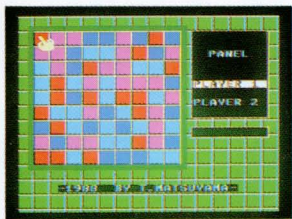
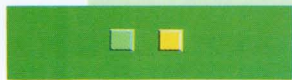
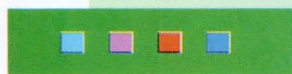
オイル。ひっかかるとスピンしてしまう

リストは66ページ

カクッとカーブを曲がるのが気持ちいい

目のまえに障害物が迫る。よける自信がなければ……

アルミナを浮上させて上を飛び越えればいい

今度はオイル。これは飛び越えられない

オイルにひっかかるとスピンしてとんでもない方向へ

リストは68ページ

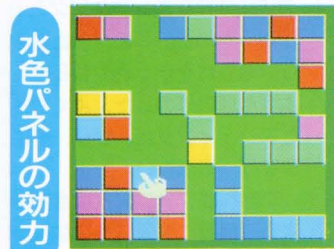
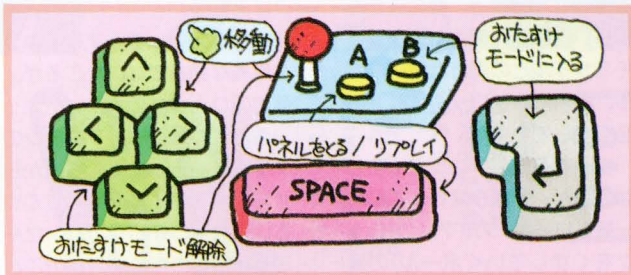
ヘルプ機能も付いた新型対戦用テーブルゲーム

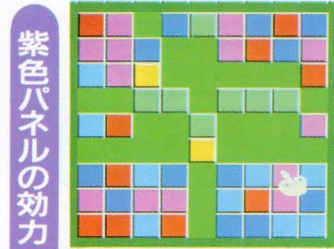
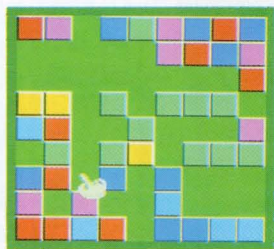
MSX 2/2+／VRAM64K／5画面　BY T・MATSUYAMA

最初は効力パネルしかない

左の緑色のパネルがプレイヤー1のパネル。右側がプレイヤー2

左から、水色、紫、赤、青、それぞれの効力パネル

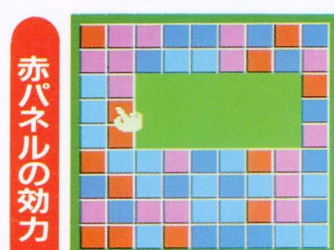
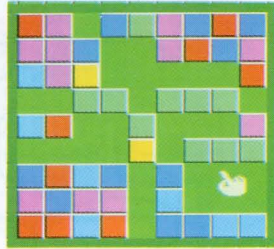
実際のゲーム展開。どちらが有利かわからない

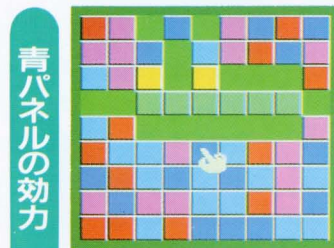
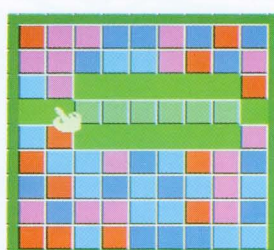
プレイヤー2(黄)が青いパネルを取って一撃

ここで青いブロックを取るとゲームセット

けっきょくわずかの差でプレイヤー2の勝ち

水色パネルの効力

ここで水色のブロックを取ると斜め4つのマスに効力をおよぼす

紫色パネルの効力

周囲8マスに効力。上のなにもないところには自分のパネルが出る

赤パネルの効力

横1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

青パネルの効力

縦1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

ふつう、2人で対戦するテーブルゲームは、たがいにコマを置いたり動かしたりして自分の勢力範囲を広げていくものだが、この新型ゲームは違う。あまりにも違うので、最初はどういうゲームかよくわからないほど。

最初の盤の状態は、4種類の効力パネルでびっしりと埋まっている。2人のプレイヤーは、それぞれ好きな効力パネルを自由に取り合って自分のパネルを増やしていく。

効力パネルは、
水色のパネル＝斜め4つのマスに効力をおよぼす
紫色のパネル＝周囲8つのマスに効力をおよぼす
赤いパネル＝横1列ぜんぶに効力をおよぼす
青いパネル＝縦1列ぜんぶに効力をおよぼす

効力とは、①そこになにかパネルがあればそのパネルを消す、②そこになんのパネルもなければ自分の色のパネルを置く、という2つの働きのことだ。

効力パネルの性質をどうしても覚えきれないときは、効力パネルにカーソルをあわせてリターンキーを押すと画面右のメッセージ欄で効力を教えてくれるヘルプ機能も付いている。

おたがいに効力パネルを取りあって、効力パネルが1枚もなくなるまでゲームは続く。効力パネルがあるかぎり、好きな場所のパネルが取れるので、手づまりすることもない。最後の効力パネルが消えたとき、最終的に自分の色のパネルが多いほうが勝ち。

ルールはわかったとしても、どう戦えばいいのか、しばらくやってみないと見えてこない不思議なゲームだ。

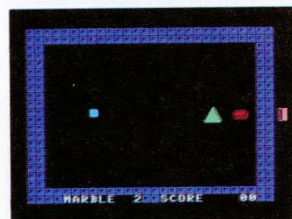
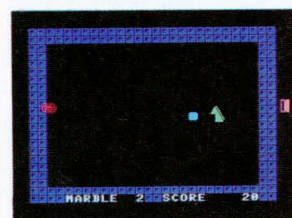
ヘルプ機能。指定したパネルの効力を右の欄で説明してくれる

あまりの難しさにしびれる新型ブロックくずし

マーブルマン

MSX MSX2/2+／RAM16K／10画面　　BY 中井光

☞リストは71ページ

↑タイトル画面。下の「MCM……」はローマ数字で1988のこと

↑空中に浮かぶGONを目指してフワフワッ

↑GONは4片のブロックでできている。まず1片を破壊

↑ガンセキミサイルをおそれつつ、GONの破壊を続ける

↑最後の1片を破壊して、次のステージへ進む喜び

強烈な加速度と、画の外からねらい定めて発射されるガンセキミサイルとの両方と戦いながら、三角形のブロック「GON（ゴン）」をくずしていく。

ようするに、ブロックくずしなのだが、かなり変わっている。

第一に、マーブルマン（ブロックをくずしていくボール）の操作は上方向のカーソルキーだけ。このキーは、マーブルマンに上方向の加速をつけるだけだ。なにもしないと、マーブルマンは下方向に加速され、どんどん速いスピードで下に落ちていく。といっても、下端を越えると上端から出てくるようになっている。

左右の方向は、なにかブロックにあたったときだけ変わる。ふつうのブロックくずしのような単純な動きでないところが、魅力のひとつなのだ。

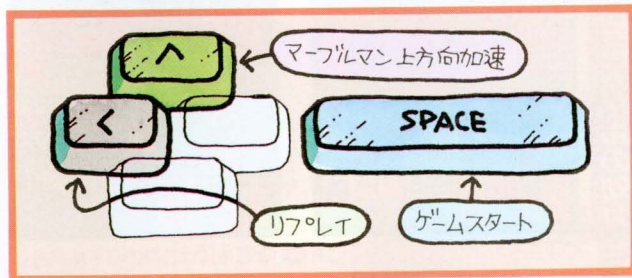
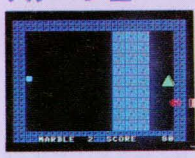
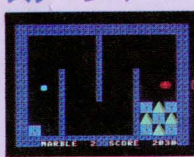
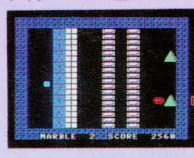
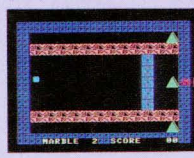
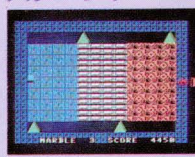
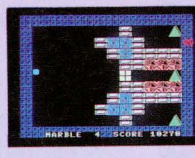
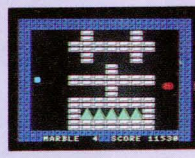
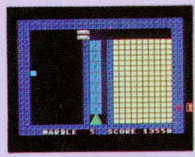
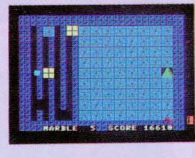
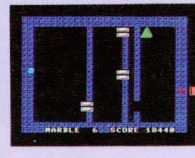
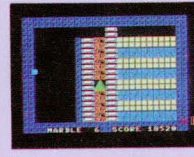
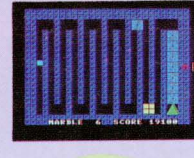
また、つねにマーブルマンのY座標をねらって画面右端からガンセキミサイルを発射してくるいやなやつがいる。ガンセキミサイルにあたると当然のことながらマーブルマンの残り数は1つ減ってしまい、残りが0になるとゲームオーバーだ。

マーブルマンは最初3つあって、初回3000点で1アップ、以下は5000点ごとに1アップしていく。1アップするときに、画面がピカピカと光るところが芸が細かい。

もうひとつの魅力は、多様で異様なステージ。ステージ1は、ただGONが浮かんでいるだけだが、次のステージからは5種類のブロックが奇妙なデザインで配置されていて、一種パズルのようなイメージがあるのだ。

「とにかく1回や2回や3回や4回であきらめないでマーブルマンを手なづけてください。そうすれば恍惚（こうこつ）のフライト感覚を味わえます」と作者の手紙にあったが、ガンセキミサイルをよけながら、不自由なマーブルマンでGONをねらっていると頭のどこかが飛んでしまいそうだ。

難関続きの14面をクリアすると、そこには粋（いき）なエンディングデモが待っている。このゲームの激しい難しさをそっとやわらげるようなほのぼのした、よくできたエンディングだ。ぜひ、そこまで行ってほしい。

できればファンダム担当者のように無敵に改造したりなんかしないで……。無敵にしてもそれなりに楽しいけどね。

ステージ2　←ふつうに壊せるブロック1の壁

ステージ3　←黄色いのはブロック2。破壊可能

ステージ4　←青いブロック3の壁は破壊不可

ステージ5　←白いブロック4は横に押せるだけ

ステージ6　←上下のブロック5は2回で壊せる

ステージ7　←うわっ。いきなりブロックの海

ステージ8　←見かけほど攻略は難しくない

ステージ9　←ブロック4を動かして入りこむ

ステージ10　←ブロック2の群れは得点サービス

ステージ11　←迫力のブロック1の厚い壁

ステージ12　←攻略をあやまるとクリア不能に

ステージ13　←ガンガンやれば道は開ける

ステージ14　←これで最後だ。根気よく進め

エンディング　←人が走ってきてメッセージを表示

プログラムの作り方が どんどん分かる！
MSX
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる！
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！
★友だちが
ビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

■映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見ずらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

■紫外線障害から目を守ります

目に有害な紫外線を画面から約100%カットします。

■コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

■取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

	サイズ(mm)	定価		特別価格
14・15型	262×330	9,800円	⇨	4,900円

★今なら お支払いは、正月でOK.!!

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

CRTフィルター101 14・15型用を申し込みます。
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 (株)サンクレストJPN係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京 平日・日・祭日 午前10時～午後6時
大阪 平日／午前9時～午後7時
日・祭日／午前9時～午後6時

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
⇧	⇧
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに〝アスキーセーブ〟する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000−9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

9000>200	9010>152	9020>153	9030>118
9040>134	9050>102	9060>???	

プログラムの質問は プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4−10−7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第5回季間奨励賞より奨励作品の基準がかわりました。
第5回からは部門、タイプに関係なく1989年1〜3月号に採用された、すべての作品を奨励賞の対象作品として、編集部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送られることになりました。奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは1月31日必着。

ファンダム・アンケート②
▶応募券◀

はじめてのファンダム

第5回プログラムを作る(キー入力)

前回までのはじめてのファンダムでは、掲載されているプログラムを打ちこむときのポイント、プログラムの保存、呼び出しの方法などについて説明してきました。

今回のはじめてのファンダムでは、1歩進めて、自分でプログラムを作りたい人のために、「プログラムを作る」と題して、代表的なキー入力方法4つについて、サンプルプログラムとあわせて説明します。

8方向入力可能なSTICK関数

キャラクタやスプライトを4方向に移動させたり、8方向に移動させたりするのに便利なのがSTICK関数だ。

STICK関数は、スティック(キーボードのカーソルキーやジョイスティック)がどの方向へ押されているかを調べて、その結果を数値として得る関数で、STICK関数が調べる方向は、全部で8方向ある(イラスト参照)。

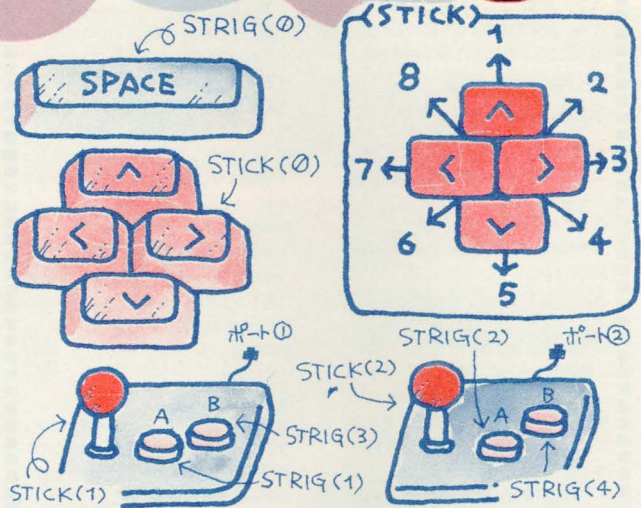
このSTICK関数を使ったプログラムがLIST1のSTICK用サンプル。

このプログラムは、"●"を4方向に動かすプログラムだ(最初はなにも表示されない)。

このプログラムで、とくに注目してほしいのが行30だ。この行で、行20で変数Sに入れられたカーソルキーの状態と関係式により"●"の座標増分を決定している。

関係式とは、「>」、「<」、「=」の3つの演算子を使った式のことで、式が成立すると「-1」、成立しなければ「0」の値を持つ性質がある。

"●"のX方向の座標増分は、

A=(S=7)-(S=3)

で決定されている。カーソルキーの左が押されたときに変数Sには7が入る。そして、S=7という関係式が成立し、(S=7)が-1、(S=3)が0になり、

A=(-1)-Ø=-1

となって、座標増分Aに-1が入る。また、カーソルキーの右が押されたときは、変数Sに3が入り、

A=Ø-(-1)=1

となって、座標増分Aに1が入るようになっている。Y座標増分BもX座標増分と同様にして行われる。このように関係式を利用して、1行で座標増分の処理をしているのだ。

このサンプルを実行し、"●"を画面の端まで移動させていくと、エラーがでたり画面がスクロールしてしまう。これは、必要最小限のプログラムといった理由のひとつなのだが、このサンプルには、座標の範囲の限定がされていないのだ。サンプルの行30の代わりに「4方向改造リスト」を入れてみてほしい。この改造リストは、「AND」という論理演算子を使用してX座標は1～30、Y座標は1～22までの範囲までしか動かないようしているのだ。論理演算子についてはP76を参照してほしい。

いままでは、4方向の移動について説明してきたが、このサンプルを少し改造することにより8方向の移動も、かんたんにできる。8方向改造リスト①、②がそれで、改造リスト①は行30を書き替えるだけ。改造リスト②は行30を消去し、行15、16を加え、行40、50を書き替えるのだ。改造リスト①は、サンプルと同じように関係演算と「OR」という論理演算子を組み合わせたもの。改造リスト②は、配列変数にあらかじめ座標増分を設定しておき、変数Sの値によって座標増分を決定する方式だ。リストが長くなってしまう欠点はあるが、改造リスト①より実行速度が速いという利点もある。

また、STICK(Ø)のØを1や2に変えるとジョイスティックからの入力を受けつけることができる(イラスト参照)。

▼LIST1 STICK用サンプル

```
10 CLS:X=10:Y=10
20 S=STICK(0)
30 A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
40 IFA=0ANDB=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+A:Y=Y+B:LOCATE
X,Y:PRINT"●"
60 GOTO 20
```

4方向改造リスト

```
30 A=(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<30):B=(S=1ANDY
>1)-(S=5ANDY<22)
```

8方向改造リスト①

```
30 A=(S=8ORS=7ORS=6)-(S=2ORS=3ORS=4):B=(
S=8ORS=1ORS=2)-(S=4ORS=5ORS=6)
```

8方向改造リスト②

```
15 FORI=0TO8:READ X(I),Y(I):NEXT
16 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-
1,0,-1,-1
40 IFX(S)=0ANDY(S)=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+X(S):Y=Y+Y(S):
LOCATEX,Y:PRINT"●"
```

■STICK関数とSTRIG関数

⬆STICK用サンプルを実行したときの"●"の軌跡

トリガーの入力 STRIG関数

ゲームスタート、リプレイ、キャラクタの移動などいろいろな用途に使えるのがSTRIG関数だ。

STRIG関数は、トリガー(キーボードのスペースキーやジョイスティックのボタン)が押されているかどうかを調べる関数で、トリガーが押されていればー1、押されていなければ0の数値を得るようになっている。

LIST2～4は、このSTRIG関数を使ったサンプルプログラムだ。

LIST2は、スペースキーが押されるとビープ音をならしてプログラムが終了するようになっている。I=−STRIG(Ø)としているのは、スペースキーが押されるまでI=−(Ø)となってIに0が入りループをくり返し、スペースキーが押されるとSTRIG(Ø)がー1になり、I=−(−1)となりIに1が入りループが終了するようにするためだ。

また、LIST3では、IF文の条件式の値が0以外だとTHEN以下を実行することを利用して、同じようにしている。

STRIG用サンプルIの実行例。ベチョとつぶれる

LIST4は、LIST3を応用したかんたんなプログラムで、スペースキーを押すと、"●●●"がベチョとつぶれるプログラム。

STRIG(Ø)を1や2に変えるとジョイスティックのトリガーの入力をうけつけることができる。くわしくは、イラストを参照してほしい。

1文字入力の INKEY$関数

キーボードから文字を入力するのに使われるのが、INKEY$関数だ。

INKEY$関数は、キーが押されていればその文字を、キーが押されていなければヌルストリング(" ")を得る関数だ。INKEY$はキーボードで押された文字をそのまま受け付けるため、同じキーを押しても、CAPキー、かなキー、GRAPHキーのON、OFFにより違う文字を得ることになるので注意が必要だ。また、INKEY$関数によって拾われた文字は、画面に表示されず、プログラム中、INKEY$が書かれた部分でプログラムが停止することはない。このため、キー入力待ちにするには、LIST5の行10のようにしなければならない。

LIST5は、このINKEY$を使ったサンプルで、キーが押されてINKEY$に文字が入ると音が鳴るプログラムだ。

▼LIST2 STRIG用サンプルI

```
100 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BEEP
```

▼LIST3 STRIG用サンプルII

```
100 IFSTRIG(0)THENBEEPELSE100
```

▼LIST4 STRIG用サンプルIII

```
10 CLS
20 LOCATE12,13:IFSTRIG(0)THEN40
30 PRINT"●●●      ":GOTO20
40 PRINT"___ヘ゛チョ":GOTO20
```

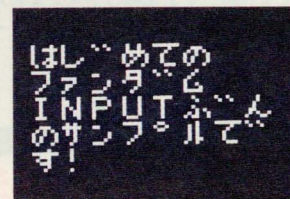
複数の文字入力 INPUT文

INPUT文は、INKEY$と同じように、キーボードからキー入力を受けることができる。INKEY$との違いは、INPUT文を実行すると、画面に"?"が表示されキーボードからの入力待ちの状態になることと、

INPUT"LEVEL";A

として画面にメッセージを表示しながらキー入力ができるということだ。

LIST6は、このINPUT文を使用したサンプルプログラムで、キー入力された文字をスクリーンモード3で大きな文字にして表示するプログラムだ。RUNを実行すると、

? ■

INPUT用サンプルの実行例。横8文字で5行表示可能

と表示され入力待ちの状態になるので、表示したい文字を入力してリターン。スペースキーを押すと入力待ちの状態にもどる。

ちょっとかわった キーマトリクス

最後は、ちょっとかわったキー入力の方法で、キーマトリクスを利用する方法だ。

キーマトリクスとは、キーボードのキーが押されているか押されていないかを調べるもの。このキーマトリクスの状態を保存しているのが、RAMの&HFBE5～&HFBEDの9バイト。この場所をPEEK関数で呼び出し、その呼び出した数値と論理演算子を利用して、キー入力をしらべることができるのだ。

LIST7は、このキーマトリクスを利用した方法のサンプルプログラムで、SHIFTキーが入力されるとビープ音がなり、プログラムが終了するようになっている。SHIFTキーのほか、～AND2でCTRLキー、～AND4でGRAHキーが使えるようになる。

▼LIST5 INKEY$用サンプル

```
10 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10
15 A=ASC(A$)MOD94+1
20 PLAY"T255V15L32N=A;"
30 GOTO 10
```

▼LIST6 INPUT用サンプル

```
10 OPEN"GRP:"AS#1
20 CLS:A$="":INPUT A$
30 SCREEN3:PSET(0,0):PRINT#1,A$
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
50 GOTO 20
```

▼LIST7 キーマトリクス用サンプル

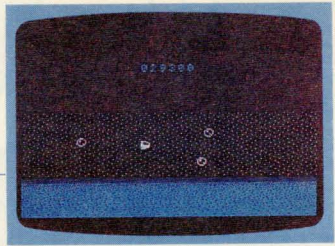
```
10 IF(PEEK(&HFBEB)AND1)=0THENBEEPELSE10
```

バブル　ボール

BUBBLE BALL

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 若林正樹

遊び方は45ページにあります

```
1 CLEAR 10,&HCFFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE
K(-2441)*256+74:SCREEN2:'(')>る#く わラキ(よ=(む
ヨ^ネニ[ひw#ひッ(ヘ*りらなひ*vよ}ニqo0°ラヨA0ち
2 A=USR(&HD000)
3 'ムs木ム♣木ム三木金金とムK木%木木&ほらムf木*$時XBuムZ木*大年B
oムZ木("円┬$ノムZ木ナ@百!$れ%こヨ└く┬トム`木ま2M└8♣
4 'サ,┴'Rノまム Z木ナ一百ま×も%ェヨ┼ナラ時千♣|一|一'トわ%タヨBπ
bムき木/A$わ%ぇヨ┼チヨ金π木むェ時#ノ2か金年木むエナトる%Iラ
5 '─┬♠:金むエウムル木SB金ムル木オ%ノヨ火年く円火分4金89火金,百火土
,円火秒,金8'火土く円火円4金8火時く金9♣火ト$金8火と$金9/♣
6 '火O$金8火き$金9%Iラ┼ヘヨ>チヨK9$J'中火G$年ま8×時火そ$)
ま9ま♣むH{火Oく土むHA┤┤れCルcB土ムき木ウ!ムき木cB┴ムき
7 '木ユ♣R/マ%4土むH{}ま8分4土99ま''一9$$'ま9ま$┘むc//
は分レ年Sマ%く金@{''むcは日@{♣/{''──むcは┤れ日|
8 '一トぁ%ノヨ┼木小┬Oム`木%ヌヨ┼チヨ時円8♣火><┼:4/|火日$分中
火#,金@|トヘ2テ┼Q×金時木ム`木%ナラ┼bヨル時千9$年'♣
9 '/{♣火日く万┬年ル中分|─┴$んユ───''トなな┼木┌┬4ム`木%Y
ヨ9$一:百時秒'マ時ト■2Z┼木π┬秒ム`木>チヨぉぉぉハ分@$
10 '月%ノヨ┼ヘヨ時#R中お4土むH'一火分4万R中お4土むH火分く┴/──
一トにムサ木ワヌさヤB分"そムき木Bπ"Tムき木@"木ムき木ウムワ木
11 '[B金ムワ木カ@ホしヤムサ木ワ×まE土I土Y土[土[πK┘百ト木土木$木
金木Y水YョョYョYYャ&ャ年え土D秒D土ト金秒Oト木ト金秒木年D木
12 '土木$木木秒木木金4444444t┼木┤d金金木わJナな水水♣わ@Fオ・
●ぅF@水水日年円時秒π水水木木木木木ワ#タトトト木ト_
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみおわったら、かならずセーブしてからRUNしてください。判別しにくい文字については、右のページの「この文字に注意」を参照のうえ打ちこんでください。

行9にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

なお、上のリストが打ちこみにくい方は右ページのリストを打ちこんでください。右ページのリストはマシン語データを16進数に変換してあるだけでゲーム内容はまったく同じです。

また、このプログラムを実行後、ほかのプログラムで遊ぶときは、CLEAR300としてリターンキーを押してからにしてください。

変数の意味

A……USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 初期設定

●マシン語領域の確保●USR関数定義●初期設定●マシン語データ

2 ゲームスタート

●USR関数呼び出し

3～12 マシン語データ

●行1のマシン語プログラムで&HD000～&HD2BCに書きこまれる

マシン語解説

&HD000～&HD020
初期設定
&HD021～&HD037
画面作成
&HD038～&HD041
スプライトパターン定義
&HD042～&HD057
キャラクタの色設定
&HD058～&HD067
背景スクロール増分初期化
&HD068～&HD074
PSG設定
&HD075～&HD096
ワークエリア初期化
&HD097～&HD0E1
自機移動
&HD0E2～&HD173
バブル移動、効果音発生
&HD174～&HD19D
スコア表示
&HD19E～&HD1F2
スクロール処理
&HD1F3～&HD21F
ゲームオーバー判定、CTRLキーとSTOPキーが同時に押されたらBASICにもどる
&HD220～&HD248
ゲームオーバー、リプレイ処理
&HD249～&HD254
キャラクタの色データ
&HD255
背景スクロール増分
&HD256～&HD285
キャラクタパターンデータ

プログラマからひとこと

1年もかかってしまった

BUBBLE BALL

こんにちは、若林です。初投稿です。このプログラムは初めてマシン語を使用して作ったゲームです。完成までに、何十回も手を加えたので、1年もかかってしまいました。このゲームで気にいっている部分は、キャラクタの動きの速さと画面のスクロールです。いまテスト前なので、あまり時間がなくて困っています。でも、どうしても遊んでしまいます。最後に、友人を紹介します。石坂、大矢、岡安、加藤。

●BY 若林正樹

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート(12月号)結果①〉というわけで、アンケートの結果発表です。今回は、大方の予想通りFORCE BLADEがぶっちぎりでトップ。パワフルで華麗なシューティングゲームの地力をはっきりした。それでは……。〈1位〉FORCE BLADE〈2位〉ATTACK NO.1〈3位〉桂馬跳び〈4位〉LOG&LOG〈5位〉WATER PIPE 2 ⇨

この文字に注意

下の2つの表は、『ＢＵＢＢＬＥ　ＢＡＬＬ』に使用されている文字、記号のなかで、判別しにくい文字、記号と打ちこみ方のわかりにくい文字、記号を一覧表にしたものです。

■判別しにくい文字

リスト	画面表示	名称
へ ﾍ	へ ﾍ	ひらがなの「へ」、カタカナの「ヘ」
o ○	o ○	小文字の「o」、グラフィック記号の丸
O Ø	O Ø	大文字の「O」、数字のゼロ
, '	, '	カンマ、アポストロフィ※1
T ┬	T ┬	大文字の「T」、グラフィック記号※2
= ニ	= ニ	イコール、カタカナの「ニ」
I l │	I l │	大文字の「I」、小文字の「L」、グラフィック記号の縦棒※3
+ ┼	+ ┼	プラス、グラフィック記号※4
り	り	ひらがなの「り」（カタカナはでてこない）
├	├	グラフィック記号（カタカナの「ト」はでてこない）※5
─	─	グラフィック記号の横棒（マイナスはでてこない）※6

※1　SHIFT＋「7」、※2　GRAPH＋「R」、※3　GRAPH＋「I」、※4　GRAPH＋「F」、※5　GRAPH＋「D」、※6　GRAPH＋「－」

■打ちこみのわかりにくい文字

「'」(アポストロフィ)はSHIFT＋「7」。「¦」(破線)はSHIFT＋「¥」。「@」(アットマーク)は「P」の右側のキー。

グラフィック記号では、「月」〜「土」がGRAPH＋「1」〜「7」。「百」、「千」、「万」がGRAPH＋「8」〜「0」。「円」はGRAPH＋「¥」。

「年」はGRAPH＋「Y」。「時」はGRAPH＋「H」。「分」はGRAPH＋「M」。「秒」はGRAPH＋「S」。そのほか、「┬」などの格子をかくためのグラフィック記号の線は、キーボードの右端から3列目、上から2段目以降に固まって配置されている。

ワークエリア解説

&HD286
バブルの数の初期値

&HD28E〜&HD295
ゲーム開始時のスプライト属性テーブルデータ

&HD296〜&HD2A5
スプライトパターンデータ

&HD2A6〜&HD2AF
スクロール増分初期値

&HD2B0〜&HD2BC
PSGデータ

&HD2BD
バブルの数

&HD2BE〜&HD2C4
スコア

&HD2C5〜&HD344
スプライト属性テーブル

&HD345〜&HD3CA
バブル移動増分データ、スクロール増分

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

1> 93	2>177	3>231	4> 15
5>136	6>189	7> 5	8> 82
9>172	10> 90	11> 40	12>210

BUBBLE BALL 16進数バージョン

MSX MSX2/2+ RAM16K

```
10 CLEAR200,&HCFFF:CLS:DEFINTA-Z:AD=&HCF
FF:DEFUSR=&HD000:K=50
20 C=0:K=K+10:LOCATE0,1:PRINT"Line ";K:R
EADA$:IFA$="*"THEN50ELSEL=LEN(A$):FORI=1
TOLSTEP2:D=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):AD=AD+
1:POKEAD,D:C=C+D:NEXTI
30 READB$:C$=RIGHT$(HEX$(C),2):IFC$<>B$T
HEN40ELSE20
40 PRINT"DATA ERROR in  ";K:END
50 SCREEN2:A=USR(0)
60 DATA CD6F00CD7E00CDCC000101E0CD470021
000022EAF3CD6200262006183E71CD5600,9B
70 DATA 2619043E80CD560024 1E050E20C5CD56
00C13C091D20F62196D216380E10CD5C00,D8
80 DATA EB2E4916347EB7280D234EC5EBCD5600
C11309EB18EF21A6D211C1D3060A7E1213,1A
90 DATA 12132310F821BCD23E0C5ECD93002B3D
20F82186D211BDD2010C00EDB0061FC52E,62
100 DATA 92010400EDB0C110F52145D3130E7C3
601EDB0AFCDD5004F3E01CDD500B121C5D2,8E
110 DATA FE043805FE0730013435FE012809FE0
22805FE0828013423FE023805FE05300134,66
120 DATA FE063801357EFE10200134FEE020013
52B7EFE4B200134FE932001352145D311C9,C8
130 DATA D23ABDD247352046231AFE432004EB3
41806FE9B2025EB35EB7EED4477FE803802,23
140 DATA ED443D0F0FF63FD55F3E02CD9300AF1
DCD93005F3E0DCD9300D17E4E2BCB213002,B1
150 DATA ED447779EB340730023535EB2323133
5202023EB35EB2017ED5F2B2BE607D6044F,B9
160 DATA CB2138013C772323ED5FE6033C777E2
B7723231313ED5FE60FF6031213108321C5,6A
170 DATA D211001B0E80CD5C0021C3D211BDD20
605347EFE3A381136302B78FE0320071AFE,92
180 DATA 1F28013C1210E92EBF114D18010600C
D5C0021C1D3115ED2D5060A352004237E2B,22
190 DATA 777EFE03380B0E04D51A0712130D20F
9D113131313232310E1E11100140E30CD5C,4D
200 DATA 002155D2352013360906 0823CB0610F
B2E561100 0C0E08CD5C003ABDD2878787C6,00
210 DATA 073C20FD21C5D211C9D2061F4E1A913
002ED442313FE07300B4E1A913002ED44FE,15
220 DATA 07380D2B131313 10E2CDB700D8C397D
03E071E9BCD93003E0C1E50CD93003C1E00,F8
230 DATA CD9300AFCDD800573E01CDD800B23CC
A68D0CDB700D818EB4102450255025702 57,CF
240 DATA 0C47170102004000004002000AAFFAA5
555AA55AAAA114411208410020108400208,90
250 DATA 40048000022001008008004000004000
00100000130303030303030 7011000F6001,F6
260 DATA 0100F846C1E1FFFF7EF83C42B1A1818
5423CFFFF03040506080CFFFF0000000000,CB
270 DATA D81FBC1010100010,F3,*
```

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

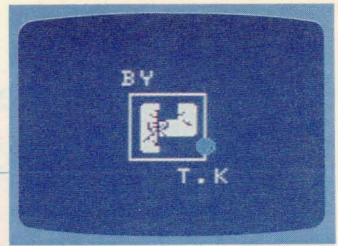
10>181	20>246	30> 73	40>145
50> 84	60>209	70> 22	80>120
90> 98	100>235	110> 10	120> 10
130>145	140> 4	150>161	160>175
170>231	180>198	190>243	200> 87
210>242	220>120	230> 66	240> 72
250> 76	260>113	270> 64	

ひがし

東

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 国井孝信

遊び方は46ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH6:KEYOFF:COLOR15,4,4:FORI=0TO47:VPOKE384+I,VAL("&H"+MID$("7FFFFFFCFEF6F8FEFEE8EEE8E6F4FAF2EECEBAFCFCFFFF7FFEFFFFFFDF3FFFFF1FEFAF4F9F7FBFDFDFE7F3FFFFFFFFFE3C7EFFFFFFDFD7A3C",I*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(0)="<~■んんz<"
2 LOCATE,8:PRINT"BY      ┌──┐ |  ||  |  |  | └──┘      T.K":VPOKE8198,241
3 FORI=0TO2:READA$:LOCATE1,10+I:PRINTA$:NEXT:X=13:Y=9:V=6144:Z=0
4 X=X+A*T:Y=Y+B*T:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),3,0:S=STICK(0):T=(S=3):A=(Y=9ANDX<17)-(Y=13ANDX>13):B=(X=17ANDY<13)-(X=13ANDY>9):IFS=8THENRUNELSEIFSTRIG(0)THEN5ELSE4
5 C=(X>13ANDX<17):D=(Y>9ANDY<13):E=(Y=13ANDC)-(Y=9ANDC):F=(X=17ANDD)-(X=13ANDD)
6 IFVPEEK(V+X+F*3+(Y+E*3)*32)=32THENFORI=3TO2STEP-1:VPOKEV+X+F*I+(Y+E*I)*32,VPEEK(V+X+F*(I-1)+(Y+E*(I-1))*32):NEXT:VPOKEV+X+F+(Y+E)*32,32:BEEPELSE4
7 FORI=0TO1:FORJ=0TO2:Z=Z-(VPEEK(6478+I+J*32)=48+J+I*3):NEXTJ,I:IFZ>5ANDG=0THENK=K+1:G=(K>1):GOTO3ELSEZ=0:GOTO4:DATA30,41,52,40,52,31,03,14,25
```

プログラマからひとこと

偶然ていいもんですね

感激です。ついに夢がかないました(これだけじゃないんだけど)。胸がいっぱいです。どうもありがとうございました。あきらめないで、ほんとうによかった。テクニックはないしアイデアも浮かばず悩んでいたとき、偶然に思いついて生まれたのがこのプログラムです。偶然ていいもんですね。みんな、あきらめないほうがいいですよ。あ、そうそう忘れるところだった。大信中2年のみんな見てるかー。見てないか。

●BY 国井孝信

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇒それぞれ×8して表示

A、B……ボールの座標増分

その他の変数

C、D……パネルの移動方向フラグ

E、F……パネルの移動方向設定用

G……クリア判定用

I、J……ループ

K……面数

S……スティック入力用

T……スティック入力フラグ

V……パネル表示

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義

2 画面表示1

●枠線表示●キャラクタの色設定

3 画面表示2

●問題用データ読みこみ●問題表示●変数初期設定

4 ボール移動

●ボール表示●ボール移動判定処理

5 パネル移動1

●パネルの移動方向設定

6 パネル移動2

●パネル移動判定処理

7 クリア

●クリア判定●問題用データ(行3で読みこみ)

〈いじわるファンクションコール／その1・10月号のフォロー〉10月号に掲載された「ぱうんす」のプログラム確認用データに、5ヵ所間違いがありました。正しくは、840>96 850>176 870>222 880>30 970>19 となります。ただし、プログラム自体に間違いはありません。なお、MSX・FAN12月号増刊「MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー④」にも同様のまちがいがありました。御注意ください。

釘(くぎ)ふんじゃった

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY MAR

遊び方は46ページにあります

```
1 SCREEN1,1,Ø:WIDTH3Ø:KEYOFF:DEFINTA-Z:C
OLOR15,4,12:VPOKE&H2Ø1Ø,&H33:C$=CHR$(27)
:D$=CHR$(11):M(Ø)=32:W=1:L=Ø:SC=Ø:V=1
2 B(Ø)=-8:FORI=ØTO4:A$(I+2)=STRING$(INT(
COS(I)*1.5)*2+1Ø,"●"):NEXT:A$(1)=A$(2):A
$(Ø)=A$(5):FORI=ØTO2:READE$:SPRITE$(I)=E
$:NEXT:ONINTERVAL=6GOSUB4:INTERVALON
3 X=INT(RND(1)*17+1):FORI=1TO23-V:LOCATE
X,V:PRINTA$(-(I<6)*I)C$"L"D$:SOUND8,12:S
OUNDØ,I+5Ø:NEXT:SOUND8,Ø:SOUND13,1:SOUND
12,3Ø:SOUND9,16:SOUND3,12:GOSUB5:FORI=1T
O24-V:LOCATEX,V:PRINTC$"M"D$:NEXT:GOTO3
4 B(1)=8:S=STRIG(Ø)+1:M(Ø)=M(Ø)+B(S):PUT
SPRITEØ,(M(Ø),177),11,ABS(S-1):M(Ø)=M(Ø)
+((-(M(Ø)<Ø))+(M(Ø)>24Ø))*256:IFW<>STHEN
PUTSPRITE2,(M(Ø),177),7:M(1)=M(Ø):W=S:RE
TURNELSERETURN:DATA<Bアれん■b,<Bゅ_ソ■F
5 FORI=ØTO1:J(I)=M(I)/8:IF(X<=J(I))+(X+1
3=>J(I))+(X<=J(I)+1)+(X+13=>J(I)+1)<-3TH
ENINTERVALOFF:IFI=ØTHENPRINT"OVER  SC:"S
C:FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUNELSEINTER
VALON:SC=SC+1:SOUND9,Ø:IFSC=2*V+LTHENV=V
+1ELSEELSENEXT:RETURN:DATAØxhhhhわわ
6 IFV=15THENV=1:L=L+28:RETURNELSERETURN
```

リストを打ちこむときの重要注意

行4にある「■」はカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR(255)と打ちこんで、リターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。
また、行4にある「_」は、SHIFT+「?」の右側のキーで打ちこめます。

変数の意味

スプライト座標

M(0)……ねずみのX座標
M(1)……釘のX座標

テキスト座標

V……足が出現するY座標
X……足のX座標

その他の変数

A$(n)……足表示用
C$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
D$……カーソルをホームにもどす：CHR$(11)が入る
E$……スプライトパターン読みこみ用
B……ねずみの方向切り換え用
I……ループ用
J(0)……ねずみがふまれたかの判定用
J(1)……釘をふんだかの判定用
L……足の出現する高さを変える
S……トリガー入力用
SC……スコア
W……ねずみの走る向き

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタの色設定●変数初期設定

2 画面作成

●変数初期設定●足のキャラクタ作成●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●一定間隔での割りこみ先指定、許可

3 足移動表示

●足のX座標を決める●足を表示しながら下げる●効果音●足を表示しながら上げる

4 ねずみ移動

●変数設定●トリガー入力●ねずみの走る方向を決める●ねずみ表示●ねずみの移動計算●釘を置く●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

5 ゲームオーバー

●衝突判定処理(足と釘、またはねずみが衝突していたら、一定間隔での割りこみを禁止する)●ゲームオーバー判定処理●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

6 難易度再設定

●難易度をはじめにもどすための判定

プログラマからひとこと

九玉伝が壊れたあて
ぱりっ
※実は自分のでない
あーっ!

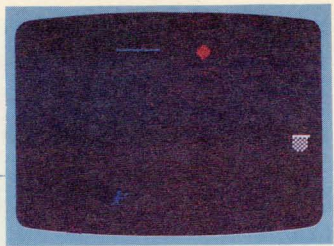
すいません

あははっ。ほんとう？ 載ったの？ ぼくのゲームが！ と自分自身おどろいています。「ぼくのゲームよりもっと、おもしろいゲーム送ったのにボツになった？」って意見をお持ちの方々、ほんとうにすいませんっ……。あー、ガラにも似合わず敬語を使っちまった。でもうれしいですね！ S君、平井、せのやん、河原センセ、載ったよ～
●BY MAR

ピンポンのファンダム
〈ファンダムニュース／その1・ファンダム通信だより①〉長らくお待たせいたしました「ファンダム通信VOL.2」がようやく完成しました。これもみなさまのおかげです。こんなに遅れて本当にすみません。とファンダム通信編集長が、申しております。ともかく、これが読まれる頃には、投稿者の方々のお手元に送られているはずです。時間をたっぷりかけた力作ですので、お楽しみいただけることでしょう。どうか、それにめんじてお許しください。⇨

FREE THROW（フリースロー）

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 橋本敦

遊び方は47ページにあります

```
1 SCREEN1,1:COLOR3,1,1:WIDTH32:KEYOFF:FO
RI=ØTO3:FORJ=ØTO7:S$(I)=S$(I)+CHR$(VAL("
&H"+MID$("ØØCØCØ9ØEØCØCØAØ1819123C3Ø3Ø5Ø
88FFAA54AA54AA54283Ø78FCFCFC783ØØØ",J*2+
1+I*16,2))):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT:
PUTSPRITE2,(24Ø,12Ø),15:PLAY"V15"
2 B=-1:C=Ø:Y=162:SPRITE$(Ø)=S$(Ø):A=INT(
RND(-TIME)*21Ø):X=A+16:PUTSPRITEØ,(A,176
),4:PUTSPRITE3,(A+4,168),6:K=K+1:C$="てん"
3 IFC=1THENC=8:D=1:E=-1:W$=" "ELSEC=1:D=
8:E=1:W$="—":PLAY"L16O5C":IFK=21THEN1Ø
4 FORI=CTODSTEPE:FORJ=ØTO9:LOCATEI+8,4:P
RINTW$:NEXTJ:IFSTRIG(Ø)THENF=I:G=15Ø/I:T
=6+I:SPRITE$(Ø)=S$(1)ELSENEXT:GOTO3
5 Y=T^2/2+G:IFY<122ANDY>1Ø4THENIFX>224TH
ENIFX<234ORSGN(T)=1THENB=-BELSEFORH=123T
O18Ø:PUTSPRITE3,(241,H):NEXT:GOTO8
6 IFY>18ØTHEN8ELSEIFX<1ORX>24ØTHENF=-F
7 T=T+B:X=X+F:PUTSPRITE3,(X,Y),6:GOTO5
8 B$="おつかれさま!":IFH=181THENA$="IN!!":PLAY
"GAB":S=S+1ELSEA$="MISS!!":PLAY"FEC"
9 FORH=ØTO1ØØ:LOCATE11,9:PRINTA$:PRINTK;
"とう";S;C$:NEXT:CLS:LOCATE12,9:GOTO2
1Ø PRINTB$:FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

皮肉なもんですね

いやあ、初採用とは、うれしいものですねぇ〜。ところで、このゲームの題材はバスケットボールなのですが、ぼくは体育の時間にバスケットをやっていて骨にひびが入りとても苦労しましたのですが、そのバスケットのおかげで採用されるというのも皮肉なものですね。最後に、千代崎中学校のみなさんみてる〜!

●BY 橋本敦

変数の意味

スプライト座標

A……人間とボールのX座標⇨ボールは+4して表示
X、Y……ボールが飛んでいるときの座標
F……ボールのX座標増分
H……ボールがゴールインしたときのY座標
B……ボールのスピード
G……ボールにかかる重力
T……ボールの高さ

その他の変数

A$、B$、C$……メッセージ表示用
C、D、E……パワーゲージ表示用
I、J……ループ用
K……ボールを投げた回数
S……スコア
S$(n)……スプライトパターン定義用
W$……パワーゲージの表示用

プログラム解説

1 初期設定1
●初期設定●スプライトパターン定義●ゴール表示●PSG設定

2 初期設定2
●変数初期設定●人間のパターン変更●人間の表示位置決定●人間とボール表示●投げた回数を加算

3 パワーゲージ
●パワーゲージの動く範囲を設定●終了判定(20投目を投げ終わっていたら行10へ飛ぶ)

4 投球
●パワーゲージを動かす●投球判定(トリガー入力)

5 ゴールイン
●ボールのY座標計算●ゴールイン判定●ゴールにあたったらボールをはねかえす

6 ミス処理
●ミス判定●ボール移動判定(壁にあたっていればボールをはねかえす)

7 ボール表示
●ボールの移動計算●ボール表示

8 ゴールイン判定
●ゴールイン判定処理

9 スコア表示
●メッセージ表示●スコア表示●画面クリア●終了メッセージの表示位置設定

10 リプレイ処理
●終了メッセージ表示●リプレイ処理

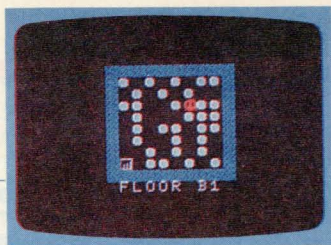
〈ファンダムニュース/その2・ファンダム通信だより②〉『ファンダム通信』とは、ファンダム投稿者のみなさまにお送りしている新聞のことです。今回は、87年の12月整理分から88年の5月整理分に入る投稿者の方々全員にお届けします。内容は、役に立つファンダム情報と投稿者一覧表です。これからも、もりだくさんの内容で発行していきますので、どうかみなさまもファンダムにプログラムをご投稿ください。

ROCK TRAP

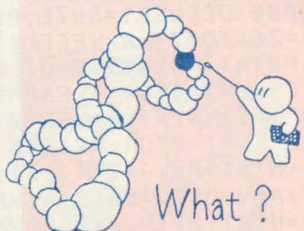
ロック トラップ

MSX MSX2/2+ RAM8K (ただしMSXの場合は右下のカコミ参照)

BY MEIWA

遊び方は48ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH10:KEYOFF
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="<~□□□■~ス":FORI=0T
O15STEP8:FORJ=1TO8:VPOKE767+I*8+J,ASC(MI
D$("■♥♦おオオオ■T(E♣T(E♣",I+J)):NEXTJ,I:VPOK
E8204,161:VPOKE8205,67:E$=CHR$(27):S$=ST
RING$(100,104):SETBEEP4:FORF=1TO7:READD$
2 CLS:VPOKE6915,0:X=19:Y=4:M=0:N=0:B=614
4:PRINTE$"Y# "S$USING" FLOOR B#";F:FORI=
0TO7:M$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+M
ID$(D$,I*2+1,2))),8):FORJ=1TO8:LOCATEJ,I
+4:PRINTCHR$((MID$(M$,J,1)="1")*-101+32)
E$"Y+!`":NEXTJ,I:DATAA85CC54D5B4A2A35
3 V=VPEEK(B+X+M+(Y+N)*32):IFV>96THEN5ELS
EX=X+M:Y=Y+N:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),9:IF
V=96THEN6ELSEIFM+N=0THEN5ELSEFORP=X-1TOX
+1:DATA7C2459E303172B59,7A0EF083EDFADC16
4 FORQ=Y-1TOY+1:W=VPEEK(B+P+Q*32):VPOKEB
+P+Q*32,-(((W=133)*32+(W=32)*133))-W*(W=
96ORW=104):NEXTQ,P:VPOKEB+X+Y*32,32:BEEP
5 S=STICK(0):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5)
:IFINKEY$=E$THEN2ELSE3:DATA7C92BAEEFE548
238,18D6121673623E44,4002E64D18128638
6 PLAY"O6L16V15CDFB":PRINTE$"Y.!CLEAR":F
ORI=0TO2000:NEXTI,F:DATA1CE68FBF808B992D
```

※注：このプログラムを走らせたあとは「SETBEEP1,4」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

プログラマからひとこと

とてもうれしいです

はじめまして。たぶん今回が5度目か6度目の投稿だと思います。じっさい、このプログラムもボツかなっと思いはじめたころになって通知がきました。とてもうれしいです。それで、ゲームですが、全部で7面あります。けっこう苦しむことができます。ところで、ぼくは中3です。で、受験なんですが、今年1年はやたら早く過ぎてしまったような気がします。しませんか、中3のみなさんは？　で、まあ、このまま消えてしまわないように今後ともがんばりますのでよろしくお願いします。

●BY MEIWA

リストを打ちこむときの重要注意

行1の「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒それぞれ×8、×8−1して表示

M、N……自分の座標増分

その他の変数

B……VRAMのパターン名称テーブルのベースアドレス：6144が入る

E$……エスケープシーケンス、ギブアップ用：CHR$(27)が入る

V……衝突判定用

W……岩反転用

D$……面データ読みこみ用

M$……データ変換用

S$……画面表示用

S……スティック入力用

F……ラウンドループ用

I、J……ループ用

P、Q……岩と空白の反転判定ループ用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●ビープ音設定●面データよみこみ

2 画面作成

●画面表示●ゴール表示●面データ(行1で読みこみ)

3 岩反転1

●衝突判定処理●面データ(行1で読みこみ)

4 岩反転2

●自分の周囲9マスのキャラクタコードを調べて反転させる●●ビープ音

5 自分移動

●自分移動処理(スティック入力)●ギブアップ判定処理(ESCキーが押されたら、もう一度その面を描く)

6 クリア処理

●効果音●クリアメッセージ表示●時間調整●面データ(行1で読みこみ)

MSXをお持ちの方へ

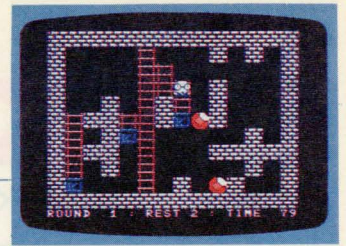
行1にある「SETBEEP4：」を削除すると、主人公が移動するときの効果音が変わりますが、MSXでも、ゲームを楽しむことができます。

当選者発表 ●12月号FFB当選者①「画楽多」＝〈栃木県〉桜井久美子〈愛知県〉関征人〈福岡県〉青木寛光〈大分県〉佐々木国之〈鹿児島県〉川畑竜一／「ドラゴンクエストのジグソーパズル」＝〈広島県〉下郡正宏／「ファンダムライブラリー③のROMと本」＝〈山梨県〉林延光〈福井県〉山本和広〈長崎県〉前島望／「ゲーム十字軍Vol.1」＝〈千葉県〉増田活矢〈新潟県〉寺尾祐樹〈大阪府〉奥田勝⇨

ラスト
LAST受験生

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 尾花健一

遊び方は49ページにあります

```
10 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLO
R,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&H
D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR
I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA¥2:NEXT
:PRINT:PRINT" はーい. どなたぁ?
20 FORI=0TO41:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:A=USR(0):PRINT" いま あけますーっ!
30 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO94:A=VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V=I*8192+776+J:VPOKE
V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I:
A=USR1(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0TO1:READA$
40 FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H"
+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO4:REA
DA$,B$:M$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(3
1)+B$:NEXT:LOCATE,15:PRINT" わたしが さいごの「
じゅけんせい」です.":FORI=0TO6000:NEXT
50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(116,130),5+I*6,
I:NEXT:FORI=0TO22:PRINT:BEEP:BEEP:NEXT
60 PLAY"T128V15L1O1CDEF","T128S8M40L1O3C
O5CO6CO7C":LOCATE,2:PRINTSPC(8)"a    aa
 aa aaa"SPC(17)"a    a a aa    a "SPC(17)"
a    aaa   aa   a "SPC(17)"aaa a a aa    a
70 PRINTSPC(37)"gg J U K E N S E I ff":P
RINTSPC(71)"1988  PROGRAMED BY"SPC(51)"K
ENICHI":LOCATE8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY!
":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ANDPLAY(0)=0):NE
XT:RD=0:RESTORE270
80 CLS:RD=RD+1:VPOKE6915,0:VPOKE6919,0:F
ORI=0TO21:PRINT"  "STRING$(28,97):NEXT:P
LAY"T128S8M2000L8O5C2DCD2EDE2FESM9000CDE
FGAC2","T128V14L8O3C2DCD2EDE2F1C2"
90 FORI=1TO9:READA$:LOCATE4,I*2:D=1
100 A=ASC(MID$(A$,D,1)):C=-(A>64)-(A>96)
-(A>176):B=A+(C=0)*49+(C=1)*65+(C=2)*97+
(C=3)*177:D=D+1:FORJ=0TOB:PRINTM$(C)CHR$
(30);:NEXT:IFPOS(0)=28THENNEXTELSE100
110 READA$:CR=LEN(A$)¥2:FORI=1TOCR:LOCAT
EVAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,1))*2+2,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2,1))*2:PRINTM$(4):NEXT:X=1:Y
=9:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""ANDPLAY(0)=0):
NEXT:TIME=0
120 S=STICK(0):IFSTHENSOUND7,28:SOUND6,0
:SOUND10,16:SOUND12,5:SOUND13,0
130 IFVPEEK(6210+Y*64+X*2)=98ANDVPEEK(62
74+Y*64+X*2)<>97THENLOCATEX*2+2,Y*2+2:PR
INTM$(3):LOCATEX*2+2:PRINTM$(2):BEEP:PLA
Y"V14O1E12","SM500002C12"
140 M=(S=7)-(S=3):N=(S=5)-(S=1):N=N*(VPE
EK(6146+Y*64+X*2-N*64)=102):IFVPEEK(6210
+Y*64+X*2)=108THENY=Y+1:N=0
150 A=VPEEK(6146+Y*64+N*64+X*2+M*2):IFA<
97ORA>98THENX=X+M:Y=Y+N:IFA=104THENLOCAT
EX*2+2,Y*2:PRINTM$(0):PLAY"V15L32O6ECFDG
A","SM800005G7":CR=CR-1:IFCR=0THEN190
160 LOCATE2,22:PRINTUSING"ROUND ## : RES
T # : TIME ###";RD;CR;99-TIME¥60:FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(X*16+16,Y*16),5+I*6,I:NEX
T:IFINKEY$<>CHR$(13)ANDTIME<5950THEN120
170 BEEP:PLAY"S8M300L2O3BAGFE1":FORI=0TO
15000:NEXT:CLS:LOCATE,8:PRINT" さいごの じゅ
けんせいも ちからつきてしまった.":LOCATE11,20:PRINT"GAM
E OVER":PLAY"SM40000 5L4EGDFCC8CC8DEGDFC2
180 VPOKE6919,8:A$=INPUT$(1):BEEP:IFASC(
A$)=13ANDRD>1THENRESTORE270:FORI=11TORD*
10:READA$:NEXT:RD=RD-1:GOTO80ELSE50
190 SOUND1,0:FORI=0TO150:PRINT:SOUND8,15
-I¥10:SOUND0,255-I:NEXT:IFRD<12THEN80
200 FORI=0TO11:PRINTSPC(15-I)STRING$(I*2
,104)"hi":NEXT:LOCATE8,2:PRINT"CONGRATUL
ATIONS!":FORI=1776TO2030:VPOKEI-360,VPEE
K(I):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
210 PRINTSPC(65)"カアニ しスアハくス おマかへてアす."SPC
(15)"クせアクハ マたしス オきアクフカき、"SPC(12)"「しアゅけミ」
キ ウウかマサスアクハコシウアかハ・・・・"SPC(57)"SO LONG!
220 PLAY"S8M500L2GEDEFDCDL1ECDE":GOTO220
230 DATA 1,0,8,21,0,0,11,0,8,CD,4A,0,19,
CD,4D,0,19,CD,4D,0,11,FF,F,ED,52,B,78,B1
,20,E8,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0,C9
240 DATA 2020720006024600BF0040001F10101
1FD000200F8880818121418114000400003878C80
802000200602055 2A602060200602AAAA0602060
20F1F3F7FFEFCF8F0F0F8FCFE7F3F1F0FF0F8FCF
E7F3F1F0F0F1F3F7FFEFCF8F0608008060000000
250 DATA 1F1E17111F1E1701310C1C011C3C3C3
C310C1C011C1C1C3C3C3C130C1C011C1C1C1
C130C1C0191819B869181918191 81B9869181918
18181818189898989F1F1F1F1F9F9F9F96969696
96161616189898989818181814141414 1000000
260 DATA 0000384492838244380 0011D1E0F3F7
C00001C2249C141221C0080B878F0FC3E,0F1F07
3B6D7C7D3B071F0EE261000000F0F8E0DCB63EBE
DCE0F870478600 0000,ll,ll,aa,aa,bc,de,fg,
fg,hi,jk
270 DATA 4ｱ3A1A1,4ｲ6,4ｲa1A3,2A1ｱA2A3,aBa
ｱA2A3,2A1ｱ5A1,1B1ｱ3D,a1A1ｱ5A1,4ｱ1A2A2,33
852699,2ｱ9,ｱ1ｱcAbA2,ｱB2A4ｱ1,ｱB4Cｱ1,ｱBa6ｱ
1,ｱB7ｲ,ｱB7ｲ,ｱA9ｱ,ｱ4A1A1C,A173243767,ｱ91ｱ
,ｱCa5Aｱ,ｱA8Aｱ,ｱc6Aｱ,ｱA8Aｱ,ｱC5aAｱ,ｱ9ｲ
280 DATA ｱ8Aｲ,ｱA7Aｱ1,439335C8,ｱ6ｱ4,aBaCｱ
3ｱ,1ｱ4Eｱ,1ｱ2A2ｱ2Aｱ,EaｲaBｱ,ｱ5Aｱ3ｱ,ｱb2aAｱD
,ｱ2B1Aｱ4,ｱA5ｱ4,729233A447,91ｱ1,ｱ6ｱaAｲ,ｱa
5ｱa2ｱ,ｱa2bAｱa1aｱ,ｱb1cｱaAaｱ,ｱa2cｱa1aｱ,ｱa2
a1aｱ3ｱ,ｱ6ｱ2ｲ,ｱIｲ,63B3346536C9,ｱ5ｱ5
290 DATA ｱB1aAｱe,ｱA1A1Aｱ5,ｱA3Aｱ2ｱ2,ｱAb1A
ｱ2ｱA1,ｱA2BｱBaA1,ｱ3BｱA2A1,ｱAa1A1ｱA2A1,ｱ5ｱ
A4,41C13699,2ｱ6ｱ2,Bｱ3aBｱ2,2ｱ6ｱ2,ｱ1ｱ6ｱ1ｱ,
ｱ1A6Bｱ,ｱ4ｱ5ｱ,Cｳ3ｱ1ｱ,3Bｱ3ｲA,5ｱA2C,212575B
5B8,4ｱ1ｱ4ｱ,1a1ｲAb1Bｱ,1aAｱaA4Aｱ,1Bｱ1ｱC2ｱ
```

```
300 DATA aDアA2aAア,1ア2AアAア3ア,1アA1AアAアCア,A
ア1A1アAア4,1ア3アC3,3292A44698,ア91ア,アbAアfア,ア
B1ア1A1ア1aア,ア3ア1A2A1ア,アa2ア1A1A1aア,アa2a1B3
ア,アA2AaA2Bア,アA4A4ア,アA1Aa1A1D,B2B49445A68
8,5a5ア,4アa1b1aア,3AアA1Aエ,ア2Aアa2A1Aア
```

```
310 DATA アA1Aアa4Aア,アA2アa1a2Aア,ア1Bc1a1Aア,
ア3ア4aAア,ア1Bア1A4ア,A234844669,ア91ア,ア5BbAア,
ア3a5Aア,アbAア5Aア,ア2AアA4Aア,アAaAアA4Aア,ア3アAア2
ア1ア,アCアAア2ウ,アCアAア2B1,333548C889,ア3ア7,アdA
1A3ア,アa1a1B2ウ,ア1C4アaア,アaB1ア2イ1ア,ア4a2アBa,
アBア4イ2,ア2ア5ア2,アA1ア2AウA1,7122B3243898
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに行20のマシン語書きこみ部分や行230のマシン語データなどに注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、いったんテープ、ディスクなどにセーブしたのちRUNを実行するようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒それぞれ×16+16、×16して表示
M、N……自分の座標増分

その他の変数

A……汎用
A$……汎用(データ読みこみなど)
B……画面表示用
B$……スプライトパターンデータ読みこみ用
C、D……画面データ展開用
CR……クリスタルの残数
I、J……ループ用
M$(n)……キャラクタ表示用
RD……ラウンド数
S……スティック入力
V……キャラクタ設定用

プログラム解説

10 初期設定、太文字処理
20 マシン語データ読みこみ、呼び出し(多色刷り準備)
30 キャラクタパターン定義
40 スプライトパターン定義
50〜70 タイトル画面表示
80〜110 画面データ読みこみ、画面表示
120〜160 メインルーチン
 120 スティック入力
 130 コンテナ処理、はしごを出す
 140 自分の落下処理
 150 自分の表示、クリスタルをとったときの処理
 160 画面表示
170〜180 ゲームオーバー処理
190 ラウンドクリア処理
200〜220 オールクリア処理
230 マシン語データ(行20で読みこみ)
240〜250 キャラクタパターン、キャラクタの色データ(行30で読みこみ)
260 スプライトパターンデータなど(行30、40で読みこみ)
270〜310 ラウンドデータ(行90で読みこみ)

マシン語解説

&HD000〜&HD029
多色刷り処理の準備

プログラマからひとこと お別れの記念

先月約束したように、受験生ながらまた来たぞ。もう受験生の生き残りはいないかもしれない。ぼくも、しばらくは出てこないでしょう。そこで、お別れの記念にこのゲームをつくったわけです。ぼくが復活するまで、もっとMSXを盛り上げておいてください。それでは。

●BY 尾花健一

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>180	20>216	30> 78	40> 35
50>139	60>232	70> 64	80> 81
90> 9	100>115	110>151	120> 47
130>241	140>122	150>131	160>250
170> 78	180> 18	190>232	200>220
210> 21	220> 37	230>135	240> 15
250> 96	260>235	270> 32	280>121
290>203	300> 7	310>203	

多色刷りってなんだ

```
10 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLO
R,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&H
D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR
I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA¥2:NEXT
:PRINT:PRINT" はーい. ど゛なたぁ?
20 FORI=0TO41:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:A=USR(0):PRINT" いま あけますーっ!
30 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO94:A=VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V=I*8192+776+J:VPOKE
V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I:
A=USR1(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0TO1:READA$
```

『LAST受験生』の画面を見ると、コンテナ、はしご、レンガなどスクリーンモード1とは思えない、きれいなキャラクタが使われています。

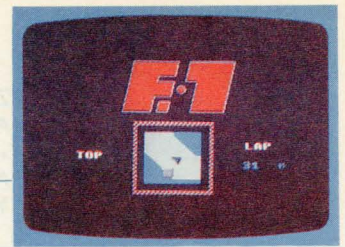
じつは、『LAST受験生』では多色刷り処理というものをしているのです。多色刷り処理とは、BASICはスクリーンモード1のままで、VDP(VRAMを制御するもの)だけをスクリーンモード2にする処理のことで、この処理をすると、1つのキャラクタごとにキャラクタの前景色、背景色の2色を横1ライン(8ドット)ごとに設定できるようになり、1つのキャラクタに最高16色まで使うことができるようになります。

実際に、この『LAST受験生』のレンガに使われているキャラクタの前景色、背景色は、上から1ラインごとに、
〈黒 ，白 〉
〈黒 ，灰色〉
〈黒 ，水色〉
〈黒 ，黒 〉
〈黒 ，白 〉
〈黒 ，灰色〉
〈黒 ，水色〉
〈透明，黒 〉
と設定されています。

この多色刷り処理は、まず行10で多色刷りのためのUSR関数(USR＝マシン語アドレス、USR 1＝BIOSのアドレス)を定義し、行20で多色刷りのためのマシン語書きこみと実行、さらに行30で、多色刷りするキャラクタのキャラクタパターン定義とキャラクタの色設定をしています。

E・1（イー ワン）

MSX 2/2+ VRAM64K
BY Micky

遊び方は50ページにあります

※注・このプログラムを走らせたあとは「SET BEEP1,4」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:OPE
N"GRP:"AS#1:DIMX(16),Y(16):COLOR=(6,3,1,
1):COLOR=(8,7,1,0):COLOR=(9,3,3,3):COLOR
=(13,4,4,4):COLOR=(4,6,6,6)
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEI*8+&
H7810+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:
NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO7:VPOKE&H7858+I*8
+J,VPEEK(&H784F-I*8-J):NEXTJ,I
30 FORI=0TO15:READX(I),Y(I):NEXT
40 FORI=0TO2:GOSUB220:NEXT:I=RND(-TIME)
50 CIRCLE(132,38),4,15:FORI=0TO3:READX,Y
:PAINT(X,Y),8,15:NEXT:SETBEEP2,4
60 LINE(90,70)-(93,73),15,BF:LINE(90,70)
-(91,71), 8,B:LINE(92,72)-(93,73), 8,B
70 FORI=1TO17:FORJ=0TO1:FORK=0TO1
80 COPY(90,70)-(93,73)TO(90+I*4*(1-J)-(J
+K=2)*68,70+I*4*J-(J+K=0)*68):NEXTK,J,I
90 PLAY"T200V15L8O5CEGCEGCEGO6C4","T200V
13L8EGO5CO4EGO5CO4EGO5CE4"
100 FORI=0TO2:PSET(83+I,160),,OR:PRINT#1
,"LEVEL(1~3)?":NEXT
110 RESTORE490:TP=999:B=VAL(INKEY$):IFB<
1ORB>3THEN110ELSEIFB=1THEN130
120 FORI=2TOB:FORJ=0TO1:READM,N:IFM=0THE
NNEXTJ,IELSEJ=J-1:NEXT
130 LINE(80,160)-(170,170),1,BF:COLOR,2:
SETPAGE1,1:CLS:FORI=0TO1:GOSUB220:NEXT
140 PAINT(100,40),14,15:LINE(120,31)-(12
7,59),8,BF
150 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:X=RND(1)*195+30:
Y=RND(1)*152+30:IFPOINT(X,Y)=14THENGOSUB
160:NEXT:NEXT:GOTO170 ELSEI=I-1:NEXT
160 IFJTHEN LINE(X-3,Y-3)-(X+5,Y+5),9,BF
:LINE(X-3,Y-3)-(X+4,Y+4),4,BF:LINE(X-2,Y
-2)-(X+4,Y+4),13,BF:RETURN ELSE CIRCLE(X
,Y),4,6:PAINT(X,Y),6,6:RETURN
170 SETPAGE0,0:COLOR,0:R=0:X=176:Y=40:Z=
8:V=0:W=0
180 LINE(88,170)-(170,200),0,BF,AND:LINE
(180,100)-(230,150),0,BF,AND
190 FORI=0TO2:PSET(40+I,100),,OR:COLOR10
:PRINT#1,"TOP":NEXT:FORI=0TO2:PSET(190+I
,90),,OR:PRINT#1,"LAP":NEXT:COLOR15
200 COPY(X/2,Y/2)-(X/2+50,Y/2+50),1TO(10
0,80),0:PUTSPRITE0,(124,102),5,10
210 BEEP:BEEP:BEEP:PLAY"M5000S1T152O5V15
A4":TIME=0:GOTO240
220 READX,Y:FORJ=0TO1:READM,N:IFM>0THENL
INE(X,Y)-(M,N),15:X=M:Y=N:J=0
230 NEXT:RETURN
240 S=STICK(0):G=STRIG(0):Z=Z+(S<9ANDS>5
)-(S<5ANDS>1):Z=Z-(Z<0)*16+(Z>15)*16:R=R
-(S>3ANDS<7)*(R>2)*2+(S=1ORS=8ORS=2)*(R<
9):I=R¥(1-G):X=X+X(Z)*I:Y=Y+Y(Z)*I
250 X=X+(X<-5)*(X+5):Y=Y+(Y<-5)*(Y+5)
260 PUTSPRITE0,(124+G,102+G*2),5,Z+2
270 PUTSPRITE1,(125,103),1,Z+2
280 M=-X*(X>0)/2:N=-Y*(Y>0)/2:COPY(M,N)-
(M+50,N+50),1TO(100,80),0:P=POINT(128,10
6)
290 IFP=2THENPLAY"V13L64N1":GOTO 340
300 IFP=6THENZ=RND(1)*16:PLAY"T255L32V15
M500O6S5GS1A"
310 V=V-(V<>1)*(X>300)*(V-1)-(V<4)*(Y>24
3)*(V-2)+(V=2)*(X<85)+(V<2)*(X<85)*5
320 IFY<80ANDX>176ANDV=3THENT=INT(TIME/6
0):W=W+1:V=0:COLOR3:FORI=0TO2:PSET(180+I
,100+W*9),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(220,1
00+W*9):PRINT#1,"秒":PLAY"V15T255L64N65":
IFW=3THEN370
330 IFP=13ANDG=0THEN340ELSE240
340 M=X(Z)*R:N=Y(Z)*R:X=X-M:Y=Y-N:R=0
350 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(124+I-M¥2,102+
I-N¥2),5-I*4,Z+2:NEXT
360 PLAY"T255M5000V15O2C16O1G32","T255M5
000V15O2D16O1A32":GOTO240
370 FORI=0TO2:COLOR7:PSET(95+I,170),0,OR
:PRINT#1,"GOAL IN!":NEXT:COLOR3
380 IFTP>TTHENTP=T:LINE(0,120)-(80,130),
0,BF,AND:FORI=0TO2:PSET(30+I,120),0,OR:P
RINT#1,T:NEXT:PSET(62,120):PRINT#1,"秒"
390 FORI=0TO2:COLOR14:PSET(88+I,190),0,O
R:PRINT#1,"TRY AGAIN?":NEXT:COLOR15
400 PLAY "M5000TSO5L16GECGECO4FAGBAO5C",
"M5000TSO5L16ECO4GO5ECO4GCEDFEG"
410 I$=INKEY$:IFI$="n"ORI$="N"THENRUNELS
EIFI$="y"ORI$="Y"THEN170ELSE410
420 DATA 0001073FFF3F0701,0000FF7F3E1E0C
04,8060783F3E1C1810,2030383C3E3F3C30
430 DATA 1010383838 7C7CFE,040C1C3C7CFC3C
0C,01061EFC7C381808,00FFFE7C78302000
440 DATA 80E0FCFFFCE08000
450 DATA -4,0,-3,-1,-2,-2,-1,-3,0,-4,1,-
3,2,-2,3,-1,4,0,3,1,2,2,1,3,0,4,-1,3,-2,
2,-3,1
460 DATA 90,10,80,60,105,60,108,45,123,4
5,126,30,111,30,112,25,127,25,130,10,90
470 DATA 10,0,0,140,10,136,30,146,30,140
,60,170,60,180,10,140,10,0,0,112,50,110
480 DATA 60,120,60,122,50,112,50,0,0,90,
20,115,55,132,38,150,20
490 DATA 60,30,200,30,225,60,225,100,200
,120,200,182,80,182,40,140,30,100,60,30
500 DATA 0,0,88,60,180,60,200,80,160,120
,160,160,100,160,80,140,70,100,88,60,0
510 DATA 0,70,30,190,30,225,60,170,100,2
25,150,225,170,190,182,30,182,30,150,50
520 DATA 120,30,90,70,30,0,0,80,60,175,6
0,140,100,180,150,60,150,80,120,60,90
530 DATA 80,60,0,0,60,30,200,30,225,60,2
00,90,225,110,225,160,200,182,170,170
540 DATA 150,130,130,120,80,170,30,182,6
0,100,30,60,60,30,0,0,60,60,190,60,180
550 DATA 90,200,140,190,150,160,110,120,
100,110,120,70,150,80,100,60,60,0,0
```


当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者① 「F－1スピリット3Dスペシャル」=〈静岡県〉小沢貴浩〈岐阜県〉古畑文夫〈岡山県〉川上和彦〈宮崎県〉本部賢一／「レイドック2～LAST ATTACK～」=〈北海道〉伊藤好郎〈神奈川県〉井上圭介・倉橋信宏〈山口県〉沖信義／「ラスト・ハルマゲドン」=〈茨城県〉木村忍〈愛知県〉兼城健二〈大阪府〉山本泰士〈高知県〉中越浩子⇨

変数の意味

グラフィック座標

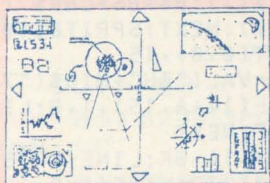
X、Y……マップ作成・表示用
X(n)、Y(n)……マップスクロールの座標増分

その他の変数

A$……スプライトパターンデータ読みこみ
B……数字キー入力用
G……トリガー入力用
I、J、K……ループ用
I$……キー入力用
M、N……コースデータ読みこみ／コース表示用
P……アルミナのいる地点のカラーコード
R……スピード
S……スティック入力
T……タイム
TP……最高タイム
V……周回チェック用
W……周回数
Z……アルミナの向き

プログラム解説

10　初期設定、パレット設定
20　スプライトパターン定義
30　画面データ読みこみ
40〜100　タイトル表示
110　コース選択
120〜160　コース表示
170　変数初期設定
180〜200　LAP等表示、アルミナ表示
210　スタート音
220〜230　枠線を描く
240〜270　アルミナ移動表示処理(スティック入力)
280　コース表示
290〜300　コースアウト、オイル接触判定
310〜320　1周したかどうかの判定
330〜360　障害物接触判定、処理、浮上処理
370〜410　ゴールイン処理
420〜440　アルミナのスプライトパターンデータ(行20で読みこみ)
450　画面データ(行30で読みこみ)
460〜480　タイトルデータ(行50で読みこみ)
490〜550　コースデータ(行120で読みこみ)

プログラマからひとこと　だれかゲームにしてください

いいアイデアを思いついたので、だれかゲームにしてください。シューティングとロールプレイングをたして2で割ったようなもので、敵機を破壊して残がいのなかから、金めのものをとり、兵器をパワーアップしたり、民間の宇宙船と交信して情報を集めてたり、コロニーでお金をはらって修理してもらったりするものです。どうぞよろしく。

●BY Micky

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10> 13	20> 71	30>192	40>233
50>106	60> 24	70>146	80>122
90>225	100>167	110> 36	120>157
130> 64	140>251	150> 86	160> 54
170> 74	180>131	190>178	200>169
210>101	220>242	230>205	240>226
250> 98	260>200	270>246	280> 94
290> 91	300>116	310>113	320> 2
330> 35	340> 8	350>212	360>173
370> 99	380> 38	390> 16	400> 85
410>234	420> 25	430>143	440>253
450>208	460>134	470>198	480>105
490> 34	500>252	510>191	520>102
530>236	540>188	550>237	

P.108より飛来

ゲーム百字軍　エルギーザの封印エディットステージの解法!

『DEFIANCE』の解法はじまりはじまり。

まずは左にあるハンマーを取ってロックロールのすぐ左のフロアを崩す。

ロックロールが下の溝に落ちるのを待つ。落ちたとたんにロックロールに乗って溝の右側へ行き、カベの上から左にジャンプしてハンマーを取り、カベを崩して上へもどる。

ツルハシを取ってハシゴの上を掘る。

取ったスコップで写真の位置を掘る。

また上にもどってスコップを取り、写真の位置を掘る。ちなみに、ハシゴの上を掘ってハンマーを取ったときはハシゴの左上のフロアでハンマーを捨てること。

ハンマーを取って一方通行ドアの先のフロアを崩し、ストーン移動。

ストーンを2つとも写真のように動かしてからハシゴを登って上へ。

いちばん上の段へジャンプするとハンマーが取れる。ハンマーを取ったらすぐに降り、右端へ飛び降りる。すぐ左にあるフロアを崩し、右端へもどってジャンプ。これでハンマーが手に入る。新10倍を持っている人はここでいったんセーブ。

左に降りてフロアを崩し、ドリルを取る。ロックロールが消えるのを待って左下へ降りる。

ロックロールが来る。2回目に来たとき掘る。

スコップで左下隅のフロアを掘ってから右のハシゴを昇って写真の位置のフロアを掘る。

ロックロールが落ちてきたら、ロックロールの上を通って左側へ。ここでロックロールが溝に落ちるのを待ち、上へもどる。

いちばん上の段でツルハシを取って、もういちど回転ドアを通って降り、写真のように掘る。

ストーンのところへ行って、ストーンのあいだに入って左側のストーンを押す。

ツルハシで掘った穴にストーンを落とす。

ちょっとまえと同じパターンでいちばん上へもどり、スコップを取ってロックロールのあとを追うようにしてハシゴの残骸のフロアを掘り、上へ。

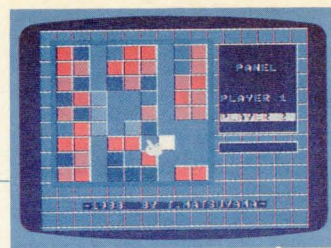
ハンマーを取り左上隅のフロアを崩し、左へ抜けスコップを取って写真のように掘り、ロックロールで左側へ行ってツルハシを取る。飛び降りる。

ストーンのまわりのフロアを、右端、左、右の順に崩す。

ストーンの上でジャンプしてソウルストーンを取り、ストーンを右端まで押す。

ストーンに乗ってツルハシを取り、ハシゴを消す。

右端隅のフロアを掘って降りてロックロールを待つ。速攻ジャンプ。

この解法は、編集部がいちばんエレガントだと判断したものです。ほかにも手順の違う解法が3つあります。別解を見つけたら百字軍宛御一報ください。

MSX 2/2+ VRAM64K
BY T.MATSUYAMA ☞遊び方は44ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:DE
FINTA-Z
20 LOCATE16,5:PRINT"P A N E L":LOCATE11,
18:PRINT"PUSH SPACE TO START"
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):D=15:GOSUB290:N
EXT
40 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,1:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:DIMP(10,10),Q(10,10)
50 R=RND(-TIME):GOSUB320:PLAY"O5V15":DEF
USR=&H156:E(0)=3:E(1)=10
60 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:C=R
ND(1)*4+1:Q(J+1,I+1)=C:NEXTJ,I
70 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:P(J
+1,I+1)=Q(J+1,I+1):C=P(J+1,I+1):COPY(C*1
6,0)-(15+C*16,15),1TO(16+A,16+B),1:NEXTJ
,I
80 COPY(16,16)-(159,159),1TO(16,16),0:CO
PY(170,70)-(245,100),1TO(170,70),0
90 X=1:Y=1:G=81:M=0:L=1:FORI=0TO2:T(I)=0
:NEXT
100 FORI=0TO1:COPY(172,0)-(243,7),1TO(17
2,70+I*20),0,XOR:NEXT
110 IFG=0THEN240
120 S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X-(S=3ANDX<9)
+(S=7ANDX>1):Y=Y+(Y>1ANDS=1)-(Y<9ANDS=5)
130 PUTSPRITE0,(X*16+4,Y*16+4),11,0
140 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENGOSUB
300
150 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN120ELSE
IFP(X,Y)=0ORP(X,Y)>5THEN120
160 L=-(L=0):PLAY"F64":ONP(X,Y)GOSUB180,
190,200,210:GOTO100
170 FORI=1TO9:FORJ=1TO9:V=J:W=I:D=-(P(V,
W)=1):ONDGOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
180 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:V=X-1+J*2:W=Y-1+
I*2:GOSUB220:NEXTJ,I:V=X:W=Y:GOSUB220:RE
TURN
190 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:V=X-1+J:W=Y-1+I:
GOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
200 FORI=1TO9:V=I:W=Y:GOSUB220:NEXT:RETU
RN
210 FORI=1TO9:V=X:W=I:GOSUB220:NEXT:RETU
RN
220 IFP(V,W)>0THEN:FORK=0TO7:LINE(V*16+K
,W*16+K)-(V*16+15-K,W*16+15-K),2,B:NEXT:
G=G+(P(V,W)<5):P(V,W)=0:RETURN
230 IF(V<10ANDV>0)AND(W>0ANDW<10)THENFOR
K=0TO7:LINE(V*16+7-K,W*16+7-K)-(V*16+8+K
,W*16+8+K),E(L),B:NEXT:COPY(96+L*16,0)-(
111+L*16,15),1TO(V*16,W*16),0:P(V,W)=6+L
:RETURNELSERETURN
240 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=P(J+1,I+1):B=-
(A=6)-(A=7)*2:T(B)=T(B)+1:NEXTJ,I
250 IFT(1)>T(2)THENQ$="1"ELSEQ$="2"
260 D=2:M$="PLAYER "+Q$+" WIN":IFT(1)=T(
2)THENM$="-D  R  A  W-":D=0
270 GX=40:GY=80:GOSUB420:PUTSPRITE0,(0,0
),0,0
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):GOS
UB290:NEXT:COLOR=NEW:GOTO60
290 A=RND(1)*7:B=RND(1)*7:C=RND(1)*7:COL
OR=(D,A,B,C):RETURN
300 :PLAY"B16G16":GX=172:GY=122:M$="-"+H
$(P(X,Y))+"-":GOSUB420:F=USR(0)
310 FORI=0TO1:I=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT:
LINE(171,121)-(244,130),1,BF:RETURN
320 D$="700078003C003C181E6E0F773FBB77FF
F7FFF3FFFFFFFFFF7FFF3FFF1FFE07F8"
330 A$="":B$="":FORJ=1TO64STEP4:A$=A$+CH
R$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):B$=B$+CHR$ (V
AL("&H"+MID$(D$,J+2,2))):NEXT:SPRITE$(0)
=A$+B$:SETPAGE0,1:PAINT(0,0),15
340 FORI=1TO7:A=I*16:C=VAL("&H"+MID$("7d
8523a",I,1)):LINE(A,1)-(14+A,15),1,B:LIN
E(1+A,1)-(14+A,14),C,BF:NEXT
350 LINE(172,0)-(243,7),14,BF:LINE(0,182
)-(255,189),0,BF:FORI=0TO32:LINE(I*8,182
)-(I*8+2,189),7,BF:NEXT
360 SETPAGE0,0:COLOR15,1,1:FORI=0TO15:CO
PY(80,0)-(95,15),1TO(I*16,0),0:NEXT
370 FORI=1TO13:COPY(0,0)-(255,15),0TO(0,
I*16),0:NEXT
380 LINE(170,16)-(245,110),1,BF:LINE(170
,16)-(245,110),15,B:LINE(170,120)-(245,1
31),1,BF:LINE(170,120)-(245,131),15,B
390 FORI=0TO5:LINE(15-I,15-I)-(160+I,160
+I),12,B:NEXT
400 FORI=0TO3:READGX,GY,M$:GOSUB420:NEXT
:COPY(170,70)-(245,100),0TO(170,70),1:CO
PY(172,0)-(243,7),1TO(172,90),1,XOR
410 FORI=0TO7:READH$(I):NEXT:RETURN
420 SETPAGE0,1:LINE(0,190)-(255,211),1,B
F:LM=LEN(M$):FORII=0TO1:PSET(0,190+II*8)
,1:PRINT#1,M$:NEXT
430 COPY(0,198)-(255,205),1TO(1,190),1,O
R:COPY(0,182)-(255,189),1TO(0,190),1,TAN
D:COPY(0,190)-(LM*8-1,197)TO(GX,GY),0:SE
TPAGE0,0:RETURN
440 DATA 188,38,PANEL,40,182,-1988  BY T
.MATSUYAMA-,173,70,PLAYER 1,173,90,PLAYE
R 2
450 DATA ないよっっ!!,ななめ 4つ ,まわり 8つ ,よこせ゛んふ゛
,たてせ゛んふ゛,,ふ゜れいやあ1,ふ゜れいやあ2
```


当選者発表 ●12月号ソフトプレゼント当選者② 「スナッチャー」=〈北海道〉千葉秀樹〈岩手県〉吉積康弘〈石川県〉森岡裕生〈和歌山県〉竹本清二／「ゴーファーの野望～EPISODEII～」=〈東京都〉川崎大輔〈滋賀県〉中川新治〈福岡県〉宮瀬昇次郎〈熊本県〉橋本直也／「サイオブレード」=〈愛知県〉岩田守生〈奈良県〉竹岡鉄也〈兵庫県〉北野顕嗣〈広島県〉土井宏之⇨

変数の意味

スプライト座標

X、Y……指座標⇨それぞれ×16+4、×16+4して表示

その他の変数

A、B、C……汎用(COPY先の指定、カラーパレット用)

A$、B$、D$……スプライトパターン作成用

D……カラーコード指定用

E(n)……LINE文の色指定用

F……USR関数呼び出し用

G……効力パネルの残り数

H$(n)……ヘルプ用文字列設定

I、II、J、K……ループ用

L……プレイヤー番号

LM……表示する文字列ごとの文字数

M$……表示文字列指定用

P(n, m)……盤面状態のための配列変数

Q(n, m)……盤面表示用

Q$……ゲーム結果表示のための文字列

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

T(n)……プレイヤーパネル数

V、W……パネルごとの効力のきく範囲設定用

プログラム解説

10 初期設定
20〜30 タイトル表示
40〜90 画面作成
100 プレイヤーの順番表示
110 ゲームオーバー判定
120〜140 指カーソル移動
150 ヘルプ判定
160 パネルの違いによって各サブルーチンへ飛ぶ
170 パネル消去処理
180〜210 各パネルの処理
220〜230 効力が有効な場所にパネルがあるかの判定処理
240〜280 勝利判定処理
290 カラーパレット変更サブ
300〜310 ヘルプメッセージ表示
320 スプライトパターンデータ(行330で読みこみ)
330 スプライトパターン定義
340 パネル作成
350 プレイヤーの順番表示
360〜390 画面作成
400 タイトル表示
410 メッセージデータ読みこみ
420〜430 太文字処理
440 タイトルデータ(行400で読みこみ)
450 メッセージデータ(行410で読みこみ)

プログラマからひとこと

逆転の発想からきたものです

このゲームを作ることになったきっかけは、このタイプのゲームは盤上にコマを置いていって埋めつくしたら終わるというのが普通ですが、ぼくは、ひねくれ者なので盤上から取っていってなくなったら終わりにしてしまおうと思ったからです。つまり、逆転の発想からきたものです。

●BY T.MATSUYAMA

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>157	20>134	30> 53	40> 63	250>194	260> 87	270>213	280> 28
50>122	60>139	70>154	80> 10	290> 88	300>174	310> 11	320> 98
90> 58	100>213	110> 10	120>139	330> 89	340>251	350>146	360>186
130> 86	140>235	150> 87	160>151	370> 75	380>101	390>211	400>124
170>255	180>226	190> 53	200>182	410>201	420>210	430>120	440>136
210>113	220>197	230>185	240>113	450>201			

おせんたくパンプネコ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 高村英一

遊び方は47ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*3
2):R=RND(-TIME):EN=10
20 FORI=0TO31:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:FORI=0TO8:READA:FORJ=0TO7:RE
ADA$:VPOKEA*8+J,VAL("&h"+A$):NEXTJ,I
30 VPOKE8204,116:VPOKE8206,145:GOSUB400
40 FORI=0TO19:LOCATE2,21-I:PRINTSPC(28):
NEXT:LOCATE2,2:PRINTSTRING$(28,114)
50 FORI=0TO3:READB$,A:FORJ=1TOA:A=RND(1)
*26+3:B=RND(1)*16+5:IFFNV(A,B)=32THENLOC
ATEA,B:PRINTB$:NEXTJ,IELSEJ=J-1:NEXTJ,I
60 X=2:Y=3:XX=0:YY=0:P=0:V(0)=2:W(0)=21:
X(0)=2:Y(0)=21:VV(0)=1:WW(0)=-1:V(1)=29:
W(1)=21:X(1)=29:Y(1)=21:VV(1)=-1:WW(1)=-
1:C$="abrhijkpq"
70 GOSUB430:GOSUB370:LOCATE2,21:PRINT"j"
:LOCATE29,21:PRINT"j"
80 PUTSPRITE0,(16,23),10,0:PLAY"S9M4000O
5L8CGE4DAF4G4G4G4O6V15L32","V12O3L2CDC4G
4E4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
90 '        メイン ルーチン
100 ONSTICK(0)+1GOSUB290,300,310,310,310
,320,330,330,330
110 ONINSTR(C$,CHR$(FNV(X+XX,Y+YY)))GOSU
B190,190,190,200,210,190,230,260,270:X=X
+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),,P
120 ON-(STRIG(0))GOSUB360
130 FORI=0TO1:IFFNV(V(I)+VV(I),W(I))=32T
HENV=VV(I)ELSEVV(I)=-VV(I):V=0
140 IFFNV(V(I)+V,W(I)+WW(I))=32THENW=WW(
I)ELSEWW(I)=-WW(I):W=0
150 LOCATEV(I)+V,W(I)+W:PRINT"j";
160 IFV<>0ORW<>0THENLOCATEV(I),W(I):PRIN
T" "
170 V(I)=V(I)+V:W(I)=W(I)+W:IFX<>V(I)ORY
<>W(I)THENNEXT:GOTO100ELSEPLAY"O2GO6":GO
SUB390:NEXT:GOTO100
180 '        しょうとつ しょり
190 XX=0:YY=0:RETURN
200 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:IFB=3ORFNV(A,B)<>3
2THEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"h":GOTO350
```

次ページへ続く

```
210 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC<>32
ORB=3ANDXXTHEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"i":
GOSUB350:IFB<>3THENRETURN
220 PLAY"DA":SC=SC+10:K=K+1:GOSUB430:IFK
=28THENRETURN380ELSERETURN
230 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFB=3OR
C=97THEN190ELSELOCATEA,B
240 IFC=32THENPRINT"k":GOTO350ELSEIFC<>1
06THENPRINT" ":PLAY"B":GOTO350
250 FORI=0TO1:IFV(I)=AANDW(I)=BTHENPRINT
" ":PLAY"BGA":V(I)=X(I):W(I)=Y(I):GOSUB3
50:SC=SC+100:GOTO430ELSENEXT:RETURN
260 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC=104
THENLOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"i":PLAY"AE":GO
TO190ELSEIFB=3ORC<>32THEN190ELSELOCATEA,
B:PRINT"p":GOTO350
270 EN=EN+1:PLAY"E":GOSUB350:GOTO370
280 '       いどううりょう セット
290 XX= 0:YY= 0:P=P:RETURN
300 XX= 0:YY=-1:P=3:RETURN
310 XX= 1:YY= 0:P=1:RETURN
320 XX= 0:YY= 1:P=0:RETURN
330 XX=-1:YY= 0:P=2:RETURN
340 '     サブルーチン
350 LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT" ":RETURN
360 A=(P=2)-(P=1):B=(P=3)-(P=0):IFFNV(X+
A,Y+B)=32THENPLAY"CG":LOCATEX+A,Y+B:PRIN
T"q":GOTO390ELSERETURN
370 LOCATE2,23:PRINTLEFT$(STRING$(EN,113
)+" ",20);:RETURN
380 LOCATE9,11:PRINT"ウーロンちゃ を あげよう":RES
TORE580:K=0:EN=EN+2:PLAY"S9L8O5GEDAGEEDC
D","V12O3L4C.D.ED":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):
NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB420:GOTO40
390 EN=EN-1:GOSUB370:IFEN>0THENRETURNELS
ELOCATE11,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"S9O5L
8R8CDEFG4G4GFEDCEC","O3V12R8L2CEGL8FEC":
FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RUN
400 GOSUB420:LOCATE10,10:PRINT"おせんたく パン
プネコ":FORH=0TO1:FORI=1TO17:LOCATE10,19
410 FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THENRETURNELSEN
EXT:PRINTMID$("PUSH SPACE KEY!! PUSH SPA
CE K",I,13):H=0:NEXTI,H
420 FORI=1TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30
,97):NEXT:RETURN
430 LOCATE10,0:PRINT"SCORE:";SC:RETURN
440 '      データ
450 DATA 24,7E,DB,FF,66,FF,7E,66
460 DATA 24,7E,ED,FF,72,FF,7E,72
470 DATA 24,7E,B7,FF,4E,FF,7E,4E
480 DATA 24,7E,FF,FF,7E,FF,7E,66
490 DATA  97,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
500 DATA  98,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
510 DATA 104,3E,3A,46,F6,F6,F6,F4,F0
520 DATA 105,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
530 DATA 106,7E,DB,BD,E7,C3,42,5A,66
540 DATA 107,3C,42,81,81,81,81,42,3C
550 DATA 112,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
560 DATA 113,3C,42,7E,6E,42,5A,76,3C
570 DATA 114,00,00,00,00,00,FF,44,44
580 DATA b,15,h,10,k,5,p,35
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……パンプネコの座標⇒それぞれ×8、×8−1して表示

XX、YY……パンプネコの座標増分

テキスト座標

A、B……洗濯機、シャツ、ブラックホールの表示用座標

V(n)、W(n)……しゃれこうべの座標

V、W……しゃれこうべの座標増分

VV(n)、WW(n)……しゃれこうべの座標増分保存用

その他の変数

A$、B$……パターンデータ、面データ読みこみ用

C……キャラクタの移動判定用

C$……パンプネコ移動判定用

EN……ウーロン茶の数

FNV……キャラクタの移動先にあるキャラクタコードを調べる(ユーザー定義関数)

I、J……ループ用

K……洗濯物を干した数

P……パンプネコのパターン

R……乱数初期化用

SC……スコア

プログラム解説

10〜30 初期設定

40〜80 ゲーム画面作成

90 REM文

100〜110 パンプネコ判定移動処理

120 ウーロン茶表示判定

130〜160 しゃれこうべ移動表示

170 パンプネコとしゃれこうべの衝突判定

180 REM文

190 壁などでパンプネコの移動ができない

200 洗濯機の移動処理

210 洗ったシャツの移動処理

220 シャツを干したときの処理

230〜240 ブラックホール移動

250 ブラックホールをしゃれこうべにぶつけたときの処理

260 汚れたシャツの移動処理

270 ウーロン茶を取ったか

280〜330 パンプネコ移動サブ

340 REM文

350 キャラクタ消去

360〜370 ウーロン茶表示

380 ステージクリア処理

390 ゲームオーバー処理

400〜420 タイトル画面表示

430 スコア表示

440 REM文

450〜570 スプライト、キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)

580 面データ(行50で読みこみ)

プログラマーからひとこと

母上に大ウケ

このゲームが採用されて、とてもうれしいです。このゲームは、母上(ほとんどゲームをやったことがない)に大ウケで、2時間ほどA1Fを占領されてしまいました。

●BY 高村英一

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>59	20>41	30>132	40>212	330>234	340>215	350>76	360>216
50>115	60>190	70>247	80>12	370>236	380>189	390>241	400>126
90>233	100>138	110>249	120>190	410>61	420>53	430>139	440>104
130>67	140>223	150>52	160>187	450>166	460>166	470>159	480>225
170>236	180>90	190>117	200>198	490>54	500>63	510>199	520>44
210>24	220>134	230>95	240>248	530>47	540>55	550>25	560>123
250>50	260>136	270>58	280>246	570>25	580>135		
290>142	300>114	310>89	320>85				

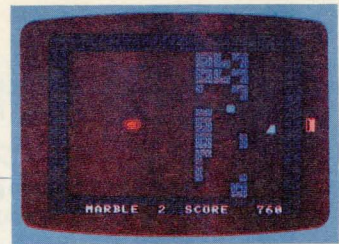
当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者③ 「ゼビウス〜ファードラウト伝説〜」=〈埼玉県〉岩井竜二〈神奈川県〉山口眞〈新潟県〉笹川圭右〈香川県〉柴村文博／「スーパー大戦略」=〈埼玉県〉大沢進・佐々木聖三〈神奈川県〉翁川靖〈兵庫県〉藤田勝巳／「コナミの占いセンセーション」=〈茨城県〉柴剛勇〈埼玉県〉細野良規〈大阪府〉坂井幸一〈兵庫県〉森原周子⇨

マーブルマン

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 中井光

遊び方は52ページにあります

```
10 ' ●●●●● SYOKIKA ●●●●●
20 SCREEN1,2,0:CLS:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:LOCATE9,12:PRINT"WAIT A MOMENT.":GOSUB 1120
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 ONSPRITEGOSUB600:GOSUB640
50 VDP(1)=VDP(1)AND254
60 ' ●●●●● HENSU ●●●●●
70 R=4:EX=26:EF=0:D=3:SC=0:NO=0:YY=0:EP=300:ST=0
80 ' ●●●●● GAMEN ●●●●●
90 RESTORE920:LOCATE2,21:PRINTUSING"xxxxMARBLE ##xxSCORE#####0xx";D-1;SC
100 PUTSPRITE0,(0,208)
110 ST=ST+1:IFST=15THEN:GOTO720
120 FORI=0TO20:LOCATE2,I:PRINT"xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx":NEXT
130 LOCATE10,10:PRINT"STAGE ";ST
140 ' ●●●●● SOUND ●●●●●
150 PLAY"T255V15AG2A2G2EGAFG1"
160 IFPLAY(1)<>0THEN160
170 SOUND10,16:SOUND11,40:SOUND12,30:SOUND1,1:SOUND9,16:SOUND7,56
180 I=1:J=0
190 READA$:K=LEN(A$):FORL=1TOK:B=VAL("&H"+(MID$(A$,L,1)))
200 IFB>6THENB=B-7:S=1:GOTO240
210 L=L+1:S=VAL("&H"+(MID$(A$,L,1))):GOTO240
220 IFJ>11THENI=I+1:J=0
230 NEXT:GOTO350
240 FORW=1TOS:J=J+1
250 ON B+1 GOSUB 270,280,290,300,310,320,330
260 NEXT:GOTO 220
270 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"  ":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"  ":RETURN
280 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"`b":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"ac":NO=NO+4:RETURN
290 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"hj":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"ik":RETURN
300 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"pp":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"pp":RETURN
310 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" x":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT" x":RETURN
320 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"♠♥":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"♠♥":RETURN
330 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"いえ":LOCATEJ*2+2,I*2+1:PRINT"うお":RETURN
340 ' ●●●●● MAIN ●●●●●
350 X=32:Y=80:EX=26:SPRITEON:SOUND8,11:YY=0
360 T=STICK(0):YY=YY+(T=1)*2+1:X=X+R:IFABS(YY)>60THENYY=60*SGN(YY)
370 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),7,6
380 P=FNP(X¥8,Y¥8):IFP<>32THENGOSUB480
390 Y=Y+YY:IFY<8THENY=160
400 IFY>160THENY=8
410 SOUND0,Y
420 ' ●●●●● ENEMY ●●●●●
430 IFEF=0THENEF=1:EY=Y¥8
440 PUTSPRITE2,(235,EY*8),9,8
450 PUTSPRITE1,(EX*8+18,EY*8),6,7:EX=EX-1:IFEX=0THENEF=0:EX=26
460 GOTO 360
470 ' ●●●●● HANTEI 1 ●●●●●
480 SPRITEOFF:Q=P/8-11:ON Q GOSUB 490,500,510,520,530,540:SPRITEON:RETURN
490 NO=NO-1:LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+2:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,70:GOSUB580:IFNO=0THENRETURN100:ELSE RETURN
500 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+1:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,59:GOSUB580:RETURN
510 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+5:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,255:GOSUB580:RETURN
520 GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:RETURN
530 LOCATEX¥8+(P=129),Y¥8:PRINT"  ":LOCATEX¥8+(P=129)-R/4*(FNP(X¥8+R/4+((P=128)*(R>0)OR(P=129)*(R<0))*(R/4),Y¥8)=32),Y¥8:PRINT"♠♥":GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:RETURN
540 YY=-YY+SGN(YY):SOUND13,0:SOUND4,Y:LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT"p":RETURN
550 LOCATE22,21:PRINTUSING"#####";SC:IFSC>=EPTHENEP=EP+500:VPOKE&H2004,5:LOCATE13,21:PRINTUSING"##";D:D=D+1:VPOKE&H2004,0:RETURN
560 RETURN
570 ' ●●●●● KAESHI ●●●●●
580 R=-R:RETURN
590 ' ●●●●● DEAD ●●●●●
600 SPRITEOFF:D=D-1:SOUND7,5:SOUND6,5:SOUND9,16:PUTSPRITE0,(0,208)
610 SOUND13,0:FORI=0TO800:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208)
620 SOUND12,30:SOUND7,56:IFDTHENLOCATE13,21:PRINTUSING"##";D-1:RETURN350ELSELOCATE11,12:PRINT"GAME OVER":SOUND7,63:FORI=0TO7:I=STICK(0):NEXT:SOUND7,56:RETURN40
630 ' ●●●●● TITLE ●●●●●
640 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:SOUND8,0
650 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,43),8,I:NEXT
660 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,89),5,I:NEXT
670 LOCATE8,10:PRINT"GLITTER  PRESENTS"
680 LOCATE10,20:PRINT"MCMLXXXIII"
690 IFSTRIG(0)<>-1THEN650
700 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
710 ' ●●●●● END ●●●●●
720 PUTSPRITE1,(0,208)
730 FORI=15TO1STEP-1:VPOKE&H200F,I*16:FORJ=0TOI*10:SOUND0,J:NEXT:NEXT
```

打ちこまなくても遊べます。定価4、800円。問い合わせ先＝テクノポリスソフト☎03-431-1627

次ページへ続く

当選者発表 ●12月号ソフトプレゼント当選者④ 「死霊戦線2」＝〈神奈川県〉佐々木裕二〈大阪府〉日笠寛文〈岡山県〉新庄将之〈長崎県〉谷口嘉麿／「幽霊君」＝〈茨城県〉篠原利巳〈神奈川県〉中野喜之〈兵庫県〉大賀孝〈鳥取県〉下垣光春／「暗黒神話」＝〈新潟県〉会田邦弘〈愛知県〉黒川覚史〈大阪府〉赤松健成〈香川県〉横山栄司

```
740 CLS:VPOKE&H200F,&H41:SOUND8,0
750 X=78:Y=-61:Z=193:FORI=0TO4:READA:CC(
I)=A:NEXT
760 FORI=0TO3
770 FORL=1TO18:GOSUB900:NEXT
780 PUTSPRITE0,(X,100),7,9
790 READXP,YP,A$,B$
800 FORJ=3TO0STEP-1:FORK=0TO3:VPOKE&H200
8+K,CC(J)*16:NEXT
810 LOCATEXP,YP:PRINTA$:LOCATEXP,YP+1:PR
INTB$:NEXT
820 FORW=0TO3000:NEXT:FORJ=0TO3:FORK=0TO
3:VPOKE&H2008+K,CC(J)*16:NEXT:NEXT:CLS:N
EXT
830 FORK=0TO3:VPOKE&H2008+K,240:NEXT
840 FORI=0TO100:GOSUB900:NEXT
850 LOCATE10,10:PRINTUSING"SCORE  ######0
";SC
860 VDP(1)=VDP(1)OR1:FORL=0TO103
870 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,Y),10,
I:NEXT
880 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,Z),11,I
:NEXT
890 Y=Y+1:Z=Z-1:NEXT:RETURN40
900 C=(C+1)MOD2:PUTSPRITE0,(X,100),7,10+
C:FORW=0TO90:NEXT:X=X+1:RETURN
910 ' ●●●●●  MAP DATA  ●●●●●
920 DATA 0C0C0C098020C0C0C0C
930 DATA 07230207230207230207230207237800
72302072302072302072302
940 DATA 0624020624020624020624020732028
0624020624020624020624020624
950 DATA 05B0605B0605B0602B02B02B0302B02
B02B0302B02B02B0302B05B98902B05B89897B05
B989
960 DATA 029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C
028029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C03029A
02C7C028029A02C7C03029A02C7C03
970 DATA 0B86C0990209902099780990209902 6
C0B8
980 DATA 04806824546424546424546424546642
4546424546424546480 6804
990 DATA 07C03805C22C0306C954075263 07A03
807526306C95405C22C0307C038
1000 DATA 04C03C03035702 04C03C0306C05035
70206C050357020 3C15C02035702
1010 DATA 04C0704B9B3504B9B3504B9B3504B9
B3504B9B3504B9B3504B9B3504B8B35
1020 DATA B9BA2844284428442 8BA4227844284
42874328427B28
1030 DATA 04B02CB80204B02420304B02420304
B02420304B02CB0304B02420304B02420304C02B
0404B024203
1040 DATA 06C0503BCDC3503BCDC2503BCDC350
3BCDC2503BC8C3503BCDC2503BCDC3503BCDC25
1050 DATA 7B7B7B7B9B024B94B94B94B94B94B9
4B9B7B7B7B7BAB8
1060 DATA 15,7,5,4,1
1070 DATA 9,7,ALL,CLEAR
1080 DATA 6,12,THIS GAME,IS OVER
1090 DATA 16,14,THE,END
1100 DATA 12,12,"BYE","  BYE"
1110 ' ●●●●●  FONT  ●●●●●
1120 RESTORE1190:VPOKE&H200C,&H31:VPOKE&
H200D,&H74:VPOKE&H200E,&HB1:VPOKE&H200F,
&H41:VPOKE&H2011,&H91
1130 FORI=384TO728:P=VPEEK(I):VPOKEI,POR
P/2:NEXT
1140 READA:IFA=256THEN1160
1150 FORI=0TO31:READA$:VPOKEA*8+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:GOTO 1140
1160 FORI=0TO3:READA:FORJ=0TO7:READA$:VP
OKEA*8+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1170 ' ●●●●●  SPRITE  ●●●●●
1180 RESTORE1250:FORI=0TO11:B$="":FORJ=0
TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
1190 DATA 96,0,1,3,3,7,7,F,F,1F,1F,3F,3F
,7F,7F,FF,FF,C0,40,A0,A0,D0,D0,E8,E8,F4,
F4,FA,FA,FD,FD,FE,FE
1200 DATA 104,0,77,54,57,50,57,54,54,54,
54,77,0,7F,40,7F,0,0,FE,2,FE,0,EE,2A,2A,
2A,2A,EA,A,EA,2A,EE,0
1210 DATA 136,7B,F6,EC,CA,B4,6A,D4,FF,81
,FF,7F,BF,CF,EF,F7,7B,DE,EF,B7,93,8D,86,
83,81,FF,2B,56,2D,53,37,6F,DE
1220 DATA 256
1230 DATA 112,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,0,120
,FE,86,8E,9E,BE,FE,FE,0,128,0,DF,BF,BF,B
F,A0,DF,0,129,0,FB,FD,F5,F5,5,FB,0
1240 '●●●●●●  SPRITE DATA  ●●●●●
1250 DATA 7,7,7,7,1F,3F,3F,77,77,F7,F7,E
7,E7,E7,E7,E7,E,E,E,E,3E,7E,7E,FE,E0,CF,
D9,50,50,59,4F,60
1260 DATA 0,0,0,0,0,E,E,F,F,F,8E,8E,8E,C
E,6E,F,7,7,7,7,7,7,E7,F7,F7,E,7,7,7,7,7,
E
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,F9,DD,8D,05,
8D,DD,F9,C0,C0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,C0,CF,D
F,D8,DF,DF,D8,CF
1280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,40,40,
C0,0,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1290 DATA 0,1,3,7,7,E,C,1C,3C,38,78,78,7
0,F0,F0,F0,E1,E7,EF,FB,71,21,1,1,3,3,3,3
,1,0,0,0
1300 DATA 87,C7,CD,C9,C9,99,9B,9F,CE,C0,
C0,C0,80,0,0,0,0,9C,C7,CD,89,9B,13,B0,E0
,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
1320 DATA 0,0,0,3F,40,9F,BF,BF,B0,9F,40,
3F,0,0,0,0,0,0,20,D0,28,D4,D4,D4,54,D4,2
8,D0,20,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,F7,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,
F7,0,0
1340 DATA 1,1,1,0,3,7,F,F,7,3,2,2,2,2,2,
2,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,C0,80,80,80,80,80,
80,80
1350 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
0,80,80,80,00,80,C0,C0,C0,C0,C0,80,80,80
,80,80,80
1360 DATA 0,0,0,0,0,1,3,5,9,1,1,1,1,F,0,
0,0,80,80,80,0,80,C0,A0,90,80,80,80,40,2
0,20,20
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……マーブルマンの座標⇒それぞれ－4、－4して表示
R……マーブルマンのX座標増分
YY……マーブルマンのY座標増分
EX……ガンセキミサイルのX座標
EY……ガンセキミサイル、ガンセキミサイルの砲台のY座標
Z……エンディングデモ時のタイトルのY座標

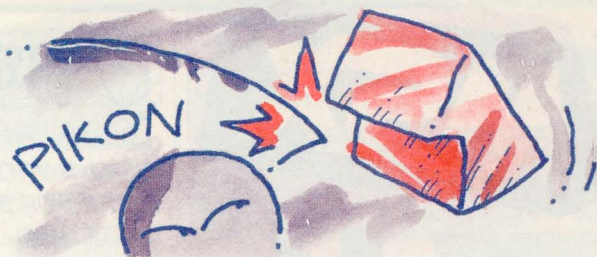
テキスト座標

XP、YP……エンディングデモ時の文字表示用座標

その他の座標

A、A$……データ読みこみ用
B、S……ゲーム画面作成用
B$……文字表示用／スプライトパターン定義用
C……スプライトの色
CC(n)……キャラクタの色設定用
D……マーブルマンの数
EF……ガンセキミサイル表示フラグ(1＝表示中)
EP……1UPに必要な基準スコア
FNP(X, Y)……指定された座標上にあるキャラクラのキャラクタコード(ユーザー定義関数)
I、J、L、W……ループ用
K……ループ用／ゲーム画面作成用
NO……破壊するゴンの数
SC……スコア
ST……ステージ数
T……スティック入力用
P……マーブルマンの移動先のキャラクタのキャラクタコード
Q……マーブルマン移動判定用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定
30　ユーザー定義関数定義
40　スプライト衝突時の割りこみ先指定※この行にある、「ON SPRITEGOSUB6ØØ：」を消去すると、ガンセキミサイルにあたってもミスにならなくなる
50　スプライトサイズを通常サイズにする
60　REM文
70　変数初期設定
80　REM文
90～130　スコア等表示
140　REM文
150～160　ゲームスタート時の効果音
170　PSG設定
180～330　ゲーム画面表示
340　REM文
350　スタート時の変数初期設定
360　マーブルマン移動処理(スティック入力)
370　マーブルマン表示
380　マーブルマン移動先判定
390～400　天井、床判定処理
410　効果音
420　REM文
430～460　ガンセキミサイル、ガンセキミサイルの砲台移動表示判定処理
470　REM文
480　マーブルマンの移動先にあるブロックにより各サブルーチンへ飛ぶ
490～540　マーブルマンの移動先にブロックがあるときの処理サブルーチン
　490　移動先にゴンがあるときの処理サブルーチン
　500　移動先にブロック1があるときの処理サブルーチン

　510　移動先にブロック2があるときの処理サブルーチン
　520　移動先にブロック3があるときの処理サブルーチン
　530　移動先にブロック4があるときの処理サブルーチン
　540　移動先にブロック5があるときの処理サブルーチン
550～560　スコア表示、1UP判定処理サブルーチン
570　REM文
580　マーブルマンX座標方向反転処理サブルーチン
590　REM文
600～610　ミス処理
620　ゲームオーバー判定処理
630　REM文
640～700　タイトル画面表示
710～900　エンディングデモ
910　REM文
920～1050　ゲーム画面データ(行190で読みこみ)
1060～1100　エンディングデモ用データ(行790で読みこみ)
1110　REM文
1120　キャラクタの色設定
1130　太文字処理
1140～1160　キャラクタパターン定義
1170　REM文
1180　スプライトパターン定義
1190～1230　キャラクタパターンデータ(行1140、1150、1160で読みこみ)
1240　REM文
1250～1360　スプライトパターンデータ(行1180で読みこみ)

プログラマーからひとこと

愉快至極にございます

やって来ましたマーブルマン(大理人)。上を下への大さわぎ。ところせましと飛びまわり、ゴンをゴンゴン打ち砕き、1面クリアといたします。はじめはわずか3人のマーブルマンの仲間たち。まずは、3000点。以降は5000点毎にて青い閃光(せんこう)がとどろいて、お仲間1人加わって愉快至極にございます……。

●BY 中井光

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

```
  10>  2   20>137   30> 86   40>215     690>212  700> 52  710> 25  720> 18
  50> 17   60>239   70>106   80>163     730>180  740>133  750>255  760>  6
  90>207  100> 11  110>247  120>189     770>255  780>156  790>195  800>241
 130> 40  140>164  150>211  160>195     810>207  820>172  830> 20  840>137
 170>189  180>  0  190>171  200> 62     850>151  860> 99  870> 37  880> 22
 210>110  220>172  230>105  240> 69     890> 19  900>123  910>139  920> 64
 250> 53  260>  4  270>180  280> 88     930>225  940>211  950>142  960>123
 290>101  300>196  310>188  320>151     970>209  980>124  990>190 1000>102
 330>  5  340> 61  350> 22  360>109    1010>164 1020> 90 1030> 88 1040>164
 370> 24  380>145  390>251  400> 36    1050> 20 1060> 32 1070> 57 1080>195
 410> 54  420>211  430>166  440>162    1090>184 1100> 90 1110>175 1120> 99
 450> 72  460> 24  470>132  480>128    1130>228 1140>249 1150>108 1160>146
 490> 29  500>155  510> 79  520>124    1170>167 1180>  1 1190>  7 1200>216
 530> 20  540>199  550>242  560>198    1210> 57 1220> 64 1230> 41 1240>230
 570>128  580>250  590>204  600>171    1250>103 1260> 99 1270>215 1280> 62
 610> 15  620>176  630>114  640> 57    1290>102 1300>204 1310>206 1320>137
 650> 79  660>156  670> 50  680>104    1330>255 1340>  4 1350>  0 1360>243
```

フォーラム塾長
よっちゃん

第2回

ゆりかご、乳母車、三輪車、スペース・マウンテン、自転車、電車、バス、地下鉄、JR、バイク、乗用車、モノレール、飛行機、ロケット、ヘリコプター、あまり出歩かない、つえがいる、霊柩車

規定部門：今月のお題「乗り物」

はいはい、今月のお題は「乗り物」です。これはなかなか作りやすかったようで、投稿も多くて選ぶのにちょっと迷ってしまった。たしかに乗り物のノイズやちょっとした合図にもちいる信号音はPSGでもシミュレートしやすい音なのだが、採用にいたるためには、

●音がよくできている
●音のネーミングやギャグのセンスが秀逸である

という2つの条件のどちらかをクリアする必要があるのだ。

ちなみに、この中間的な形として、

●塾長の弱みをつく

というワザもある。まあ、これはほとんどが偶然のワザだろうが。

『SLのはかない一生』静岡・佐藤大輔

```
10 FORA=1TO7:PRINT"PUSH ANY K
EY"
20 A$=INPUT$(1):READA$:PRINTA
$
30 FORB=0TO13:READ DT:SOUND B
,DT
40 NEXTB:NEXTA:END
50 DATA ﾊｯｼｬ
60 DATA0,0,0,0,0,0,1,7,16,16,
16,100,100,0
70 DATA ｷﾃｷ
80 DATA 84,0,52,1,151,0,0,56,
14,14,14,200,10,11
90 DATA ｷｶﾝｼｬ PART1
100 DATA 0,0,0,0,255,15,16,3,
16,7,16,90,20,8
110 DATA ｷｶﾝｼｬ PART2
120 DATA 0,0,0,0,255,15,12,3,
16,7,16,90,8,8
130 DATA ｷｶﾝｼｬ PART3
140 DATA 0,0,0,0,255,15,8,3,1
6,7,16,90,8,8
150 DATA ﾌﾐｷﾘ
160 DATA 100,0,110,0,180,0,0,
56,16,16,16,90,8,8
170 DATA BOMB!
180 DATA 0,0,0,0,0,0,21,247,1
6,0,0,100,60,0
```

静岡の佐藤大輔(M)の『SLのはかない一生』は、ストーリー(プログラムの構成)がうまいので採用した。プログラムは、たいへん単純で、音の名前とSOUND文のデータを順番にREAD文で読みこみ、キーを押すたびに7つの音が順番に出てくる仕組み。

1つ1つの音は作りやすいものばかりなのだが、順番にならべると、

1. SLの発車まえの蒸気音
2. 汽笛
3. ゆっくり走るSL
4. ちょっと加速
5. スピードが出てきた
6. 踏切
7. なぜか爆発／

というわけで、短いSLの一生が終わってしまう、悲しいプログラムなのだった。

ところで、こんにちSLはめったに目にすることができない。田舎の1両しか走っていないような単線でもディーゼル車になってしまった。そういえば、私が小学生のときに学校の社会見学で国鉄(これもJRになってしまったが)の駅を案内してもらう、というイベントがあって、クラス代表の私は蒸気機関車の蒸気がまに石炭をほうりこむ実習をしたぞ。蒸気機関車の運転席の横に、蒸気がまにコークス(上質の石炭)を投げこむスペースがある。後方のコークスをスコップでかきとり、足元のボタンを踏みこむと蒸気がまの扉がパカッと開くので、なかにコークスをほうりこむ。1か所に固まらないよう、まんべんなく蒸気がま内にコークスを配分していくのがむずかしい。旧式の水洗トイレのようなレバーをひっぱると汽笛が鳴るのだが、これがとんでもなく大きな音で耳がつぶれるんじゃないかと思うくらいだった。なんとなく偉くなったような気分でクラスの連中のところにもどるとみんなが私を避けている。なんのことはない、手足、服から顔まで汚れて真っ黒なのだった。やれやれ。

『第一次大戦・フォッカーDr.1のコックピット』東京・鈴木孝則

```
10 FORI=0TO160:SOUND8,12:SOUN
D8,32:SOUND4,5:SOUND6,31:SOUN
D9,15:SOUND9,1:NEXT
20 SOUND7,200:SOUND8,15:FORI=
0TO254:SOUND1,I:SOUND7,I:NEXT
:SOUND7,255
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8
,16:SOUND12,200:SOUND13,0
```

私が幼稚園のときに社会見学で日本陸軍を案内してもらって、クラス代表の私は紫電改を運転してアメリカのB29を攻撃……というのはもちろんウソだが、東京都の鈴木孝則(M)の作品はなかなかリアルなのだ。これまたドラマが感じられる。

ブーンと敵の戦闘機が近づいたところを(行10)、機銃掃射(行20)、敵機は爆発して空に散る(行30)というわけだ。

行20の機銃の音がポイントで、なぜこんな音になるかは、行20のNEXTのまえに FOR J=0 TO 100:NEXT: とウェイトルーチンを付け加えるとよくわか

る。単純なノイズのある／なしをすばやくくりかえすと機銃の音になるのだ。

うーん、音を続けてドラマ仕立てにするのは、ちょっとはやりそうだなあ。

『駅の電子音ベル』住所・名前不明(教えてね)

```
10 FORI=1TO60:PLAY"O5L64F":NE
XT
```

ＪＲ九州博多駅の電子音ベルに似せたというこの音、投稿はがきには「東京周辺のとはちがう音かもしれません」とあるけど、こっちも同じですよ。書面からすると博多か熊本からこのプログラムを送ってきてくれたキミ、はがきに住所も名前も書いてないぞ。この記事を見たら連絡くださいね。

さて、あまりに単純なこのプログラムですが、やっぱりアイデアの勝利です。だれが聴いてもなるほどと思うところが強みです。

『ウインカー』長野・Y.E.C.火野用心

```
10 MOTOR:FORI=0TO330:NEXT:GOT
O10
```

１月号の『恐怖』でMOTOR命令を使うプログラムを紹介したと思ったら、これをウィンカーの音に使うプログラムが2本送られてきた。長野のＹ．Ｅ．Ｃ．火野用心(M)のプログラムを掲載したが、岡山のＡ１(M)のものもほとんど同じである。なにしろ「打ちこみ最低10秒、スペースを入れても32文字」(Ａ１のコメント)という単純なものだけに当然ともいえる。2人にMの称号を送ることにしよう。

「ウィンカーの発する音はリレーの音です。このプログラムはMSX内のリレーから音を出すので、いわば生演奏／」というＹ．Ｅ．Ｃ．火野用心のコメントには納得です。これ以上にMOTOR命令にピッタリした題名はなさそうだ。いやいや、ひょっとすると意外な展開があるかも……。

『高速道路』※神奈川・池田竜也

```
10 SETBEEP3,4:BEEP:FORI=0TO50
0:NEXT:GOTO10
```

これはMSX2／2＋用。MSX2／2＋にはBEEP音を設定するSETBEEPという命令があるのだが、これを利用したのが、神奈川の池田竜也(M)の『高速道路』。トヨタなどの車で高速道路をちょいかっとばすと、スピードオーバーでこの音が出ます。まったくいっしょなので、編集部のマイカー族はいっせいに笑ってしまった。うーんネタがよいなあ。ちなみに日産の車のスピードオーバーの警告音はブーブーというブザー音でひどくうるさい。警告だから当然か。

※『高速道路』を試したあとは、「SET BEEP1,4」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

自由部門：平和なあまもりから戦争の悲劇まで

これはじっさいオーバーな表現ではないのだが投稿のレベルが上がって、じょうずになってきている。先月号の『てんぷら』は確かに究極だったのだが、ちょっと光る作品、捨てるにはおしいプログラムが目白押しである。そこで塾長である私の好み、偏見、思いこみ、依怙贔屓で3作品を選んでみた。

『あまもり』東京・本田登

```
10 D=INT(RND(1)*25)+1:E=INT(R
ND(1)*25)+1:F=INT(INT(1)*25)+
1
20 O=INT(RND(1)*64)+1:P=(RND(
1)*64)+1:Q=INT(RND(1)*64)+1:A
=O+D:B=P+E:C=Q+F:PLAY"R=O:S8M
2900T90L=P;N=A;","R=P;S8T90L=
Q;N=B;","R=Q;S8T90L=O;N=C;":G
OTO10
30 FORI=1TO13:SOUNDI,A(I):NEX
T
```

東京には地震が多い。昨年の春ちょっと大きなのがグラッときたのだが、私の住む豪邸はその後雨漏りしだしたのである、いやほんとに。採用を決定して現在この原稿を書いていたら、なぜこの東京の本田登(M)の作品を選んでしまったのかがわかった。これは期せずして私の弱みをついてしまった、というわけ。雨漏りはどうなったかというと、こまったなあと思って大工さんを呼んだら「ああこれね」とかんたんに直ってしまったのにで少し驚いた。やっぱり餅は餅屋、植木等はおよびでない、である。

プログラムのほうは、ランダム関数で休符の長さ、音符の長さ、音の高さを決めているもので、音をうまく散らすのがポイント。

『みじんこおどり』神奈川・緑茶N.T

```
10 PLAY"S11M1000T250DCDCDCDCD
CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC","S
8AABAABAABAB"
20 PLAY"EFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
F","AABAABAABAABAABAA"
30 GOTO10
```

この神奈川の緑茶Ｎ．Ｔ(M)の作品を採用した理由は、単純に私の好みにぴったりたった、ということ。はっきりいってエンベロープ周期とテンポがうまく同期していないので演奏はちょっとずれているのだが、そこがまた私の好みなのだ。題名がいかにもの雰囲気だったことも大きい。

『つ……墜落だぁぁ// 〈撃墜編〉』大阪・MR.NORA

```
5 REM ﾋﾟｭｰﾝ(REMはうちこまなくていいよ)
10 FOR I=0 TO 51:SOUND 0,I*5:
SOUND 8,15:SOUND 7,56:NEXT:SO
UND 8,16
15 REM ﾎﾞｶﾞｰﾝ
20 SOUND 6,31:SOUND 7,17:SOUN
D 12,50:SOUND 13,0:FOR I=0 TO
 300:NEXT
25 REM ﾋｭﾙﾙﾙ...
30 FOR I=12 TO 42 STEP.02:SOU
ND 2,I*6:SOUND 9,13:NEXT
35 REM ｽﾞｶﾞｶﾞｰﾝ
40 SOUND 9,0:SOUND 12,255:SOU
ND 13,0:FOR I=0 TO 75:FOR C=0
 TO 15:COLOR C,C,C:NEXT C,I:C
OLOR 15,4,7
```

大阪のMR．NORA(N)の作品は規定部門の「第一次大戦～」の続編といってもいいような内容だ。

撃墜されて飛行機が落下してゆき、最後に地上に激突して爆発するのだが、この行40のCOLOR文が新機軸。地面に激突したときのイメージを表現している(画面の色を切り換えているだけですが)ところがすばらしい。もうひとつ〈海上編〉というのもあって、これもなかなかの出来だったのだが、視覚効果を買って撃墜編のほうを採用しました。この方面も充実してくるといいなあ。

ところで、採用者の名前の最後にあるのはこのコーナーでの称号です(下の欄外参照)。すでに称号を持っている人は、投稿するときに書いておいてくれるとヒイキします。

4月号のお題「現代日本を考える」

お題の予告なのだ。テーマははっきりいって社会派ハードボイルド『現代日本を考える』である。土地問題、リクルート疑惑、原発問題に環境破壊と文明の末期症状がいたるところに現れていると思いつつも、ＭＳＸ２＋がほしかったりする今日このごろ、「ああ、いかにも現代の日本だなあ」とヒザをぽんと打ちたくなるようなテーマと音を募集します。自由部門のほうはいつものように自由に作って送ってください。しめ切りは１月31日必着。あて先は、ＭＳＸ・ＦＡＮ「ファンダム」内「サウンドフォーラム」係○○部門（○○には規定、自由のどちらかを入れる）。あて先の住所はＰ55参照。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「MS」、３回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2＋」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

ちょっぴり孤独な影があって、いつも遠くを見るような目をしてる論理演算子ってすてき。

論理演算子

孤独な演算子

論理演算子は孤独である。ロンリー演算子というシャレだが、しかし、まあ孤独である。+、−、*、/などの算術演算子はふつうの数学とほとんど同じで親しみやすいし、<、>、=などの比較演算子も、真理値という不可思議なものは出てくるけれどまだまだわかりやすい。同じ演算子仲間なのに、AND、OR、XORなどの「論理演算子」はいかにも特別な存在だ。

第一、演算子という名前がつくくせに体はアルファベットだ。ANDとかORとかいうので、英語の接続詞なのかと思っていると、いきなりXORなんかが出てきて事態はそうかんたんではないことを教えてくれる。

いざ使おうとして、いろんな数値で試してみるものの、なぜそうなるのかはじめはさっぱりわからない。たとえば、

PRINT 2AND6⏎

としてみると、「2」が表示される。なぜ、「2と6」が、2なのか。謎は深まるばかりだ。

16桁の2進数に直して演算する

さて、ぐっすり眠れるように論理演算とはなにかというところから話をはじめよう。

論理演算とは、真理値の計算のことだ。真理値とは、真(ホント)か偽(ウソ)かの値で、通常、真に1、偽に0という数値が割りあてられる。論理演算では、この1と0しか相手にしていない。10進数が出てきてもいったん2進数(ただし、16桁の2進数)に直してから、1桁ごとに論理演算をしていく。この「1桁ごとに」という点が重要だ。ここが論理演算をわかりにくくしている元凶なのだ。

まともなBASICマニュアルでは、論理演算子を説明する部分で、「真理表」というものを掲載している。真理表と書いていなくても、それぞれの論理演算子の働きを1と0だけの数値で表(表になっていないことも多い)にまとめたものがそれだ。たとえば、ANDの場合、

X	Y	X AND Y
1	Ø	Ø
1	1	1
Ø	1	Ø
Ø	Ø	Ø

というふうにまとめてある。この表で1AND0の結果が0、1AND1の結果が1、と、すべての場合をつくしてあって、それぞれの論理演算子の働きを完全に紹介しているのだ。

この真理表から、ほかの場合も推定できるようになる。たとえば、最初のほうであげたANDのわけのわからない例「2AND6」がなぜ2になるのかがかんたんに説明できる。

2を16桁の2進数に直すと、「ØØØØØØØØØØØØØØ1Ø」、6を16桁の2進数に直すと「ØØØØØØØØØØØØ11Ø」。これを各桁ごとにANDの真理表に従って結果を出すと、1桁目は0と0なので0、2桁目は1と1なので1、3桁目は0と1なので0、4桁目以降はぜんぶ0なのでぜんぶ0。したがって、結果は、「ØØØØØØØØØØØØØØ1Ø」となる。つまり、10進数の2になるわけだ。

論理演算の仕組みはこんなにもかんたんである。あまりにもかんたんな仕組みなので、かえってピンとこないのだ。はやい話がこの機能をなんに使っていいのか、よくわからない。

論理演算の使い方の1例

多少なりとも論理学を学校などで習っているなら、ANDが「かつ」、ORが「または」に相当することくらいは知っているだろう。IF文のなかでよく出てくる、

IF〈なんたら〉AND〈かんたら〉THEN〜

という式は、〈なんたら〉かつ〈かんたら〉が成り立つときにTHEN以下の命令を実行しなさいという意味になることもすぐにわかる。ORも同様だ。この「すぐにわかること」と真理値との関係が、ちょっとわかりにくいのだ。

〈なんたら〉や〈かんたら〉にはふつう関係式が入る。関係式は真のとき−1の値を持ち、偽のとき0の値を持つ(なぜ、1でなく−1なのかは12月号で説明した)。

−1は2進数にすると「1111111111111111」。つまり16桁ぜんぶ1。0はもちろん16桁ぜんぶ0。この2つをANDやORで演算すると、やっぱりぜんぶ1かぜんぶ0になる。関係式と論理演算子との組み合わせは、このように16桁ぜんぶ1(真)かぜんぶ0(偽)の世界でかたがつく、ものすごく単純な世界なのだ。

これを応用したのが、はじファンの「4方向改造リスト」に出てくる「(S=7ANDX>1)」という部分だ。「S=7」、「X>1」という2つの関係式をANDで結ぶと、2つの式の真偽に応じて、この式全体が−1か0になる。この数値を座標計算にうまく利用しているわけだ。この方法は、ファンダム掲載のプログラムではほとんど公式的に使われている。

では、論理演算はこのくらいしか使い道がないのか、というとそんなことはない。ANDを使った「ビットマスク」という技と、ORやXORを使った「文字パターン定義」などは、いろんなところに顔を出している。

ビットマスクとはなにか、論理演算を使った文字パターン定義はどうやるのか、ANDやOR以外の論理演算はいったいなにものなのか、謎は謎を呼び、次号に続く。

第2回 そこそこミュージシャン編 PLAY#ミュージック

第1回はドラマー編ということで、リズム音に焦点をあてて、リズム音用MMLでドンチャカプログラムしてみた。今回はそこそこミュージシャン編ということなので、FM音源をフルに使って音楽をプログラムしてみようというお話。

MSX-MUSICの攻略法

音楽のプログラムが自由自在になるには、おおまかにいってつぎの4つのステップを攻略しなければならない。

(1)拡張BASIC(FMパックやMSX2+のFM音源をプログラムできるように作った命令のこと)の楽音用MMLを理解する

(2)譜面を読めるようにする

(3)音楽をプログラムする場合のテクニックを身につける

(4)リズム音との組み合わせのコツをつかむ

(1)はあたりまえですね。ふつうのBASICでPSGを扱う場合と重なるものと、拡張BASICで新しく出てくるものがあるのだが、このさい区別せずにまとめて説明することにしよう。

(2)は、譜面をたよりにせずに直接プログラムする、という道もあるのだが、クラシックの曲を打ちこみたい、といった場合には必要だ。いやなに、譜面をMMLに置き換えるだけのことで、べつにむずかしくはない。

(3)はMMLを文字変数に入れて使う、といったテクニック。

(4)はリズム音を用いる場合の基本的なアレンジについての説明だ。

では、(1)と(2)をまとめて説明することにしよう。

演奏プログラムのはじめの一歩

■CALL MUSIC

FM音源用のMMLで音を出すには、まずCALL MUSIC命令でFM音源をどのように使うかを決めなければなりません。音楽プログラムの最初には、かならずこの命令がくるわけだ。たとえば、

CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1)

といった形になる。カッコの中身はなにかというと、最初の1はリズム音を使うかどうか。1で使用可、0だと使えない。そのつぎの0は機能なし。MSX-AUDIOのなごりだろう。このあとに1がならんでいるのはFM音源のチャンネル数で(チャンネル数ぶん違う音を出せる)、使うチャンネルの数だけ1をならべる。リズム音を使う場合は6チャンネルまで、使わない場合は9チャンネルまで使える(図A参照)。リズム音を使わずに楽音だけ9チャンネル使う、というときは、

CALL MUSIC(0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

となる。

■PLAY#

CALL MUSIC命令でチャンネル数を設定したら、つぎにPLAY文で実際の演奏をさせるのだが、FM音源を使う場合は図Bのような形にする。いちばん重要なのは「#2」というところ。これを省略したり「#0」としてしまうと、FM音源は使用されずにPSGだけが鳴る。#2のあとは、FM音源の各チャンネルのMMLを順番にならべていく。CALL MUSIC命令で設定したチャンネルの数だけMMLをならべ(省略する場合は、""をはさむ)、そのあとにリズム音用のMMLを置く。さらにこのあとに、PSG用のMMLを3チャンネルぶん付け加え、最大12音を同時に鳴らすことも可能だが、まあここまでやる人はすくないでしょう。

図B●PLAY#文の使い方

```
PLAY#2,"MML1",……"MMLn","リズム音用MML",
"PSG用MML1","PSG用MML2","PSG用MML3"
```

- 0でPSG、2か3で、FM音源とPSGが鳴る
- CALL MUSIC命令で設定したチャンネル数だけ楽音のMMLをならべられる
- リズム音を使っているときは楽音のあとにならべる
- さらに3チャンネルぶんPSGのMMLをならべることができる

拡張BASICのMML

ではMMLの説明に移ろう。実際にプログラムを打ちこんで音を出しながら読み進めるとわかりやすい。

まず、LIST1。行10でチャンネル設定、行20のPLAY#文で音を出している。「@(数字)」は音色の設定用で、LIST2のように0から63まで番号順に音を出してみると(P82の音色データ一覧表と見比べてみよう)どんな音が入っているのかわかる。ちなみに「@」のあとの「=I;」は、(数字)を変数の内容で設定する使い方だ。「CDEFGAB」という音名(音の高さ)は、図Cのように楽譜と対応し

図A●CALL MUSIC命令の使い方

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
```

- リズム音を使うときは1、使わないときは0
- 意味がないけどかならず置く
- FM音源のチャンネル数ぶん1を置く。リズム音を使うときは6、使わないときは9個まで置ける

LIST 1●ドレミファソラシ♪

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1CDEFGAB"
```

LIST2●とりあえず音色を聞こう

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 63:PRINT I:PLAY #2,"@=I;CD
EFGAB":NEXT
```

※行10の最後にある「CALL BGM(0)」というのは、PLAY#文の実行が終わるまでつぎの命令を実行しないようにする命令だ。

図C●音符とMMLの音名

	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
MML	C	D	E	F	G	A	B

ている。

LIST3は音量設定のコマンド「V」の値を0～15まで変化させながら演奏させている。だんだん音が大きくなります。

LIST4は音の長さを設定する「L」コマンドの説明用。図Dのように絵にするとわかりやすい。ちなみに、音の長さを設定するには、Lのほかに、音名のあとに直接(数字)を付けるやり方もある。「C8」とか「C16」と書かれているのがそれ。Lの指定がそれ以降の音すべてにかかるのに対し、(数字)による指定は直前の音にだけ有効(図E参照)だ。音の長さの部分的な変更に(数字)、全体的な指定はLを使うと便利。

つぎのLIST5は音の長さの割合を決める「Q」コマンド。音を区切って演奏するスタッカートなどの表現に使う。

LIST6は休符(R)、符点(ピリオド)、タイ(&)、連符({}(数字))の説明用。

休符は初期値が「R4」で、これ以外の長さはRのあとに(数字)を置いて指定する。(数字)と長さの関係はLと同じ。

符点は音符や休符の長さを1.5倍にする。

タイは前後の音をつなぐコマンド。「A1&A1&A1&A1」というように、1小節以上の長さでつなぐこともできる。

連符で、「{}n」と指定されていると、n分音符を{}のなかの音符の数で等分して演奏する。ちなみに、Lで連符にあわせた長さを指定しても同じ効果がある。

LIST7ではオクターブ(音の高さの範囲)を設定する「O」コマンドと、オクターブを1つ上げる「>」コマンド、同じく1つ下げる「<」コマンドが出てくる。>や<は、「>>」とか「<<<」というふうに重ねて使うことができるが、O1より低くなったりO8より高くなると、「Illegal function call(イリーガル ファンクション コール)」というエラーが出るので注意。

LIST8は演奏の速さを決めるテンポ(T)と、音を半音下げるフラット(−)、半音上げるシャープ(+か#。どちらでも機能は同じ)が出てくる。これらは楽譜で使う記号とよく似ているのでわかりやすい。

音の高さは、LIST9のようにNコマンドで直接指定することもできる。「O4C」が「N36」と同じで、Nのあとの(数字)を変えると、半音単位で音の高さが上下していく。

リスト10は音量を細かく設定する「@V」コマンドの説明用。

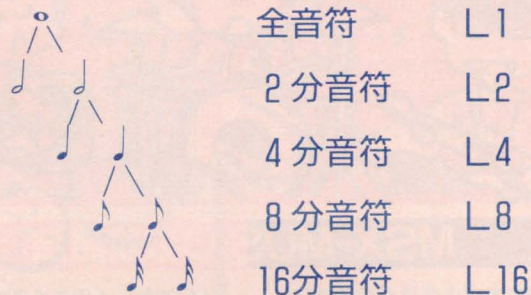
このほかに「M」、「S」、「@W」というコマンドもあるが、これらのコマンドはあまり使わないので省略する。

LIST3●音量を調べる

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 15:PRINT I:PLAY #2,"V=I;CD
EFGAB":NEXT
```

LIST4●Lコマンドと音の長さ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L16CCCCC8CCC8C8C8CC"
```

図D●音符とLコマンドの数字の関係

図E●Lコマンドと音名+数字の関係

LIST5●Qコマンドと音の歯切れ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@9V8L2Q1CQ2CQ3CQ4CQ5CQ6CQ7CQ
8C"
```

LIST6●休符、ピリオド、タイ、連符

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8CCR8CR4DDL4E.E.EL8FFF&
FF&F&FFL4GG{GGG}G{AAAA}A{BBBBB}2B"
```

LIST7●オクターブの指定の仕方

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8O4CDEAO6CDEAO2CDEAO8CD
EA<CDEA<<<CDEA>>CDEA"
```

LIST8●テンポとフラットとシャープ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8O4T120CE-GE-T180CEG+EC
EG#ET60CEGE"
```

LIST9●Nコマンドの使用例

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L2O4T120N48N60L4N59L8N55
N57L4N59N60"
```

LIST10●@Vコマンドと音量

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 127:PRINT I:PLAY #2,"L16@V
=I;C":NEXT
```

楽譜をMMLにする

さて、ここまででMMLの説明はひととおり終わったのだが、譜例1のような和音を演奏するにはどうしたらいいのだろうか。それには、FM音源のチャンネルを3つ使えばいいのだ。つまり、譜例1の下のように、単音の楽譜3つに分けて、それぞれ別々のMMLに変換するというわけ。譜例1をプログラムするとLIST11のようになる。

では、譜例2に挑戦しよう。まず、見慣れないのが下段のヘ音記号。音の高さは図Fのようになる。ただし、音の高さは音色によって違ってきたりもするので、オクターブの設定は耳で聴いて気持ちのよい範囲にするのが正解だ。

もうひとつのポイントは調性記号(楽譜のはじめに出てくる♯や♭のこと)。ここではCとFの位置に#が付いているので、臨時記号(小節のなかに出てくる♯や♭や♮)がないかぎり、CとFの音は、つねにC+、F+となる。

譜例2は4つ音を使っているので、いちばん低い音をチャンネル1とし、和音は高いほうからチャンネル2、チャンネル3、チャンネル4としてそれぞれをMMLに置き換えてみると、LIST12のようになる。

さて、PLAY♯文では各チャンネルのMMLを順番にならべていくので、チャンネルが多いと1行に入る限界の254文字をオーバーしてしまう。それに、くり返しが多いと、同じMMLを何回も打ちこむことになる。そこで、LIST13のようにあらかじめMMLを文字変数に入れておくのがよい。プログラムにつきものの打ちこみ間違いを探すのにも、文字変数ごとにチェックしていくことができるので便利だ。

『ジムノペディ』を打ちこむ

基本原理がわかったところで、譜例3のエリック・サティ作曲『ジムノペディ』を打ちこんでみることにしよう。プログラムにして40行くらいなので、たいした量ではない。次ページのLIST14を打ちこんで鳴らしてみれば、音のきれいさにちょっとびっくりするはず。ポイントをいくつか解説しておこう。

楽譜で、和音の音数がいちばん多いところを探すと、7音同時に鳴っているところが2つある。行10のCALL MUSIC命令を見ると、リズム音なしで9チャンネルぶんフルに使えるようにしてあるので、ベース音(いちばん低い音)とメロディは、同じデータを違う音で鳴らすことにする。音を2つ使うと、単音

譜例1●和音とMML

LIST11●譜例1のプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@104CDEFG","@104EFGAB","@104
GAB>CD"
```

譜例2●和音の練習

図F●ト音、ヘ音記号とMML

LIST12●譜例2のプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@3602L2G.D.G.D.","@3604L2RF+
RF+RF+RF+","@3604L2RDRC+RDRC+","@3603L2R
BRARBRA"
```

LIST13●譜例2のプログラムの文字変数版

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A$="@3602L2G.D.G.D."
30 B$="@3604L2RF+RF+RF+RF+"
40 C$="@3604L2RDRC+RDRC+"
50 D$="@3603L2RBRARBRA"
60 PLAY #2,A$,B$,C$,D$
```

譜例3●『ジムノペディ』の楽譜

よりも太い音で存在感も強くなるし、音色も新しくなる。ベースはA$、メロディはE$でプログラムしているのだが、行320を見るとわかるように、ベースにはエレキベースとビブラフォンを、メロディにはエレクトリックピアノとフルートの音をそれぞれ重ねて使っている。この重ね技は、いわばFM音源の必殺テクニックとでもいうべきもので、音の組み合わせによって思いもよらない新鮮な音色を作ることができる。このメロディパートでいろいろためしてみるとおもしろいと思う。

残りの和音の部分は、高いほうからB$、C$、D$となっていて、音数の多いところだけF$、G$を用いている。まあこれはプログラムする人が自分にわかりやすいように選べばいいのだが。なお、和音の部分の音色はすべて音色番号16のビブラフォンを使っていて、音色の性格上、1オクターブ高くプログラムしている。

さて、楽譜のほうにもどって、これだけの長さのものを一度にはプログラムできないので、全体を[1]〜[5]の5つの部分に分けている。[1]が12小節、[2]が9小節、[3]が10小節、[4]と[5]はそれぞれ8小節で、[4]のあと[1]、[2]、[3]をくりかえしてから[5]を演奏して終わる、という曲の進行だ。MMLのほうはもっと細かくなる。たとえば[1]の部分がA1$〜E1$の5つになる。

打ちこみ方としては、A1$〜E1$までの[1]の部分ができあがったら、とりあえず音を出してエラーがないかどうか、きれいに響くかどうかを確認するといい。すべていっきに打ちこんでしまうと、どこが間違っているのかわからなくなってしまいがちだ。部分ごと、できれば1つの文字変数ごとに確認していくのが好ましい。和音の部分でオクターブが間違っている場合などはなかなか見つからない。

なお、行320では、チャンネルごとのテンポ、音色、音量をまとめて設定している。曲のテンポや各チャンネルの音色、バランスを変えたいときはこの行をいじればいい。とくにテンポは、すべてのチャンネルを「T=T;」としているので、「T=66」の値を変えるだけで演奏のテンポを変えられる。

リズム音と組み合わせる

では、最終コーナーのリズム音との組み合わせにうつろう。

現在のポピュラーミュージックでは、ドラムセットとベースにコードを重ね、メロディを乗せる、という考え方が一般になっている。ベースとドラムの組み合わせはポイントになるところなので、いくつか例をあげることにする。サンプルを聴いてコツをつかんでね。

■8ビートの例

譜例4はベースとドラムの組み合わせで作った、標準的な8ビートの例。これをプログラムにするとLIST15のようになる(ドラム譜の読み方は前号参照)。

■16ビートの例

つぎの譜例5は同じくベースとドラムの16ビートのパターン。音符が8分音符から16分音符へと細かくなって、16分音符が基

譜例4●8ビート

LIST14●『ジムノペディ』のプログラム

```
10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="O3L2G.D.G.D.G.D.G.D.G.D.G.D."
30 B1$="O5L2RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+R
F+RF+RF+"
40 C1$="O5L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR
C+"
50 D1$="O4L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA"
60 E1$="O6L4R2.R2.R2.R2.R4F+AGF+C+<B>C+D
<A2.F+2.&F+2.&F+2.&F+2."
70 A2$="G.D.G.D.F+.<B.>E.E.D."
80 B2$="RF+RF+RF+RF+RF+RF+R2.RGRD2"
90 C2$="RDRC+RDRC+RC+RDR<BR>DR<A>"
100 D2$="O4L2RBRARBRARARBRGRBRF"
110 E2$=">RF+AGF+C+<B>C+D<A2.>C+2.F+2.<E
2.&E2.&E2."
120 A3$="<A.>D.D.D.D.D.D.D.D."
130 B3$="RERERERDRDRFRERERDRD"
140 C3$="RCR<BRBRARAR>CRCR<BRARA"
150 D3$="RARGRGRERF+RARARGRERF+"
160 E3$="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B
>D2.&D2D"
170 F3$="R2.R2.RO3DRCRCR2.R2.RDRCRC"
180 A4$="E.F+.<B.>E.E.E.A.D."
190 B4$="RGRF+RF+RARARD4G4A2.A2."
200 C4$=">RERC+RDRERF+R<A4>D4E2.F+2."
210 D4$="RBRARBR>C+RC+RO1B4>B4>C2.D2.
220 E4$="G2.F+2.<B4A4B4>C+4D4E4C+4D4E4<F
+2.>C2.D2."
230 F4$="R2.R2.R2.R2.RARRE4G2.D2."
240 G4$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.O1A2."
250 A5$="E.E.E.E.E.E.A.D."
260 B5$="RGRARFRARARD4G4A2.A2."
270 C5$=">RERFRCRERFR<A4>D4E2.F2."
280 D5$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>C2.D2."
290 E5$="G2.F2.<B4>C4F4E4D4C4E4D4C4<F2.>
C2.D2."
300 F5$="R2.RAR2.R2.RARRE4G2.D2."
310 G5$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A2."
320 T=66:PLAY #2,"T=T;@12V6","T=T;@16V15
","T=T;@16V11","T=T;@16V11","T=T;@16V11"
,"T=T;@42V15","T=T;@3V12","T=T;@16V11","
T=T;@16V11"
330 PLAY #2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
340 PLAY #2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
350 PLAY #2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,
F3$
360 PLAY #2,A4$,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,
F4$,G4$
370 PLAY #2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
380 PLAY #2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
390 PLAY #2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,
F3$
400 PLAY #2,A5$,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,E5$,
F5$,G5$
```

LIST15●8ビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8D>DR8<"
30 G1$="BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8BH
8H8BH8SH8SH16S16"
40 PLAY #2,"@23T160O3L8","","","","","",
"T160"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","",G1$
60 GOTO 50
```

譜例5●16ビート

譜例6●ディスコっぽいパターン

譜例7●譜例6に加える伴奏

譜例8●譜例6に加えるメロディ

譜例9●8ビートに加える伴奏とメロディ

準のリズムになってくる(プログラムはLIST16)。

■ディスコっぽいパターン

譜例6はディスコっぽい16ビートのパターン。よくあるやつですね(LIST17)。

■コードや伴奏を加える

ではつぎにコードや伴奏のパターンを加えてみよう。

譜例6のパターンに譜例7のようなコードを加えてLIST18のようにすると、うむむ、だんだん本格的になってきた。ドラムやベースとコードなどの伴奏パターンの組み合わせにはちょっとしたセンスがいるが、これは好きなCDなどでふだんからチェックしておくとよい。

さらに譜例8のようなメロディを加えれば曲の一部としては完成形。伴奏は同じパターンのままメロディに3つの文字変数を使っている(LIST19)。

■8ビートを発展させる

では、譜例4の8ビートを発展させてみよう(LIST20)。伴奏とメロディは譜例9のものだが、ちょっと凝ってメロディが輪唱になるように、行90と行100で、

"R2"+E$

というふうにプログラムしている。MMLと文字変数を組み合わせるやり方で、これを「"R

LIST16●16ビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="G8GG>G<G8GG8GG>G<G8G"
30 G1$="BH8BH16B16SH16B16H16B16BH8BH16B1
6SH16B16H16B16"
40 PLAY #2,"@23T120O2L16","","","","",""
,"T120"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","",G1$
60 GOTO 50
```

LIST17●ディスコっぽいパターンのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
40 PLAY #2,"@12T150O2L8","","","","","",
"T150"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","",G1$
60 GOTO 50
```

LIST18●譜例6に譜例7の伴奏を加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
70 PLAY #2,"@12T150O2L8","@26T150O5L8","
@8T150O5L8","@8T150O6L8","","","T150"
80 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,"","",G1$
90 GOTO 80
```

LIST19●譜例6に伴奏とメロディを加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 E1$= "FGABR4.B":E2$=">C4<B4A2":E3$=">
C4<B4>DCC<"
70 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
80 PLAY #2,"@12T150O2L8","@26T150O5L8","
@8T150O5L8","@8T150O6L8","@15T150O6L8V11
","@39T150O6L8V11","T150"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
100 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,E2$,G1$
110 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
120 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,E3$,G1$
130 GOTO 90
```

LIST20●8ビートに伴奏とメロディを加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8D>DR8<"
30 B1$="RF&F&FRG&G&G":B2$="RA&A&ARG&G&G"
40 C1$="RA&A&ARB&B&B":C2$="R>C&C&CR<B&B&
B"
50 D1$="RD&D&DRE&E&E":D2$="RF&F&FRE&E&E"
60 E1$="FGAB>C4<BAB>C<BA":E2$=">DCDC4<BA
FGA>EC<"
70 G1$="BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8BH
8H8BH8SH8H8"
80 PLAY #2,"@23T160O3L8","@16T160O5L4","
@16T160O5L4","@16T160O6L4","@36T160O5L8"
,"@24T160O5L8","T160"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"R2"+E1$,
G1$
100 PLAY #2,A1$,B2$,C2$,D2$,E2$,"R2"+E2$
,G1$
110 GOTO 90
```

LIST21●ちょっとレゲエっぽい3連ノリのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 G1$="V15S12S12B12BM4"
30 A2$="AR6A12>A6A12R6G12RFEF<"
40 B2$="RARARARA"
50 C2$="RERERGRG"
60 D2$="RCRCRCRC"
70 G2$="V10H6H12H6H12BH6H12H6BH12H6H12H1
2S12H12H6H12H12B12BH12"
80 A3$="F&F6F12RRG&G6G12"
90 B3$="RARARGRR"
100 C3$="RERERDRR"
110 D3$="RCRCR<BRR>"
120 G3$="BH6H12H6BH12H6H12H6H12BH6H12H6B
H12S12M12B12BC4"
130 A4$="R6F12A>C<FR6G12B>D<G"
140 B4$="Q3R12G6G6A12RRR12A6A6B12RR"
150 C4$="Q3R12E6E6F12RRR12F6F6G12RR"
160 D4$="Q3R12<B6B6>C12RRR12C6C6D12RR"
170 G4$="H6H12H6H12BH6H12H6H12H6H12H6H12
BH6H12H6H12"
180 A5$="E6E12RRE6E12RRRR"
190 B5$="F+6F+12RRF+6F+12RRRR"
200 C5$=">C6C12RRC6C12RRRR<"
210 D5$="D6D12RRD6D12RRRR"
220 G5$="H6H12H6H12BH6SH12SH6H12H6H12H6H
12B12S12B12M12MS12MBS12"
230 PLAY #2,"@12T160O2L4V8","@14T160O5L4
Q2","@16T160O5L4Q2","@16T160O5L4Q2","","
","V10T160"
240 PLAY #2,"","","","","","",G1$
250 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$,"","",G2$
260 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,"","",G3$
270 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$,"","",G4$
280 PLAY #2,A5$,B5$,C5$,D5$,"","",G5$
290 GOTO 250
```

MML一覧表

文字	意味	値の範囲と初期値
V〔数字〕	音量の設定	0≦〔数字〕≦15（V8）
L〔数字〕	音の長さの設定	1≦〔数字〕≦64（L8）
Q〔数字〕	音の長さの割合の設定	1≦〔数字〕≦8（Q8）
O〔数字〕	オクターブの設定	1≦〔数字〕≦8（O4）
＞	オクターブを1つ上げる	
＜	オクターブを1つ下げる	
T〔数字〕	テンポの設定	32≦〔数字〕≦255（T120）
N〔数字〕	〔数字〕で指定された高さの音を発生する	
R〔数字〕	休符の設定	1≦〔数字〕≦64（R4）
A～G	音名（音の高さを決める）	
＋、＃	音を半音上げる	
－	音を半音下げる	
・（ピリオド）	音符や休符の長さを1.5倍にする	
＝X；	パラメータを変数Xで設定する	
&	タイ（前後の音をつなぐ）	
｛ ｝〔数字〕	連符、〔数字〕分音符を｛ ｝中の音符の個数で等分した音を発生する	1≦〔数字〕≦64
@〔数字〕	〔数字〕番の音色に切り替える	0≦〔数字〕≦63
@V〔数字〕	音量を細かく設定する	0≦〔数字〕≦127
@W〔数字〕	〔数字〕で指定された長さだけ状態を維持する	1≦〔数字〕≦64

16”」くらいにすると、ディレイとかコーラスといった別の効果が生まれる(同じ音色にしておくと効果的)。

■レゲエっぽい3連ノリの曲

さて、最後のＬＩＳＴ21は、ちょっとレゲエっぽい3連ノリの曲。ドラム、ベースとギターっぽいバッキング(バックの人たち)のパターンがプログラムされていて、メロディの部分が2チャンネルぶん残っているので、自分で工夫してメロディを作ってみるとおもしろいだろう。そのときは、Ｅ＄、Ｆ＄といった文字変数を使って、行250～行280の「""」の部分をＥ＄とＦ＄にすればいい。

■最後にひとこと

えー、ＦＭ音源の入門講座はこういう早足で終わる。まあ、このスピードで完璧に理解するなどという神業を期待しているつもりではないが、サンプルのリストを打ちこんで鳴らし、ちょっと変えて鳴らしなどといろいろいじって、ＦＭ音源用のＭＭＬに自分を慣らすと、神はこっちを振り向くかもしれない(じつはちゃんと期待している)。

さて、下にある2つの表で締めることにしよう。MML一覧表はＦＭ音源の楽音用MMLのコマンドをまとめたもの。ドラマー編のリズム音用MMLの一覧表とあわせれば、ＦＭ音源用MMLの一覧表になる。音色データ一覧表はP78のLIST2を聴きながら見るといい。どんな音色があるのかよくわかる。ちなみに、音色番号63の「無音」というところは、ユーザーが自分で作った音色をCALL　VOICE　COPYという命令で定義できるところ。定義の仕方などは、来月号のこのページでじっくりやってみたいと思う。それではまた。

音色の一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ　1	32	ピアノ　3
1	ピアノ　2	33	ウッドベース
2	バイオリン	34	サンツール　2
3	フルート　1	35	ブラス
4	クラリネット	36	フルート 2
5	オーボエ	37	クラビコード　2
6	トランペット	38	クラビコード　3
7	パイプオルガン　1	39	琴　2
8	シロフォン	40	パイプオルガン　2
9	オルガン	41	RohdsPL(エレクトリックピアノ)
10	ギター	42	RohdsPR(エレクトリックピアノ)
11	サンツール　1	43	チャーチオルガンＬ
12	エレキベース	44	チャーチオルガンＲ
13	クラビコード　1	45	シンセ・バイオリン
14	ハープシコード　1	46	シンセ・オルガン
15	ハープシコード　2	47	シンセ・ブラス
16	ビブラフォン	48	ホルン
17	琴　1	49	三味線
18	太鼓	50	マジカル
19	エンジン　1	51	フワワ
20	UFO	52	ワンダーフラット
21	シンセサイザベル	53	ハードロック
22	チャイム	54	マシーン
23	シンセ・ベース	55	マシーン　V
24	シンセサイザー	56	コミック
25	シンセ・ドラム	57	SE-コミック
26	シンセ・リズム	58	SE-レーザー
27	ハーモ・ドラム	59	SE-ノイズ
28	カウベル	60	SE-星　1
29	ハイハット	61	SE-星　2
30	スネア・ドラム	62	エンジン　2
31	バス・ドラム	63	無音

あたたかいぶ♥
徳間書店がおくる
SFハッピー♥ファミリーアニメ
宇宙家族カールビンソン
ただいま絶賛発売中!!
POLICE
徳間書店アニメージュビデオ
宇宙家族
カールビンソン
原作／あさりよしとお「月刊少年キャプテン」連載（徳間書店刊）
脚本／島田満　監督／矢吹公郎
カラー45分　ステレオHiFi
ビデオ 12月21日発売
VHS 98GH-23　βII 98GB-5023 各9800円
ディスク 1月25日発売
78LX-14（CLV）7800円
©あさりよしとお／徳間書店　●製作・発売元／徳間書店　制作協力／徳間ジャパン　販売元／徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

ソフト45本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で45名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

★12月号の当選者発表は66ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+　⑧持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ　⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム　⑧マウス　⑨ハンディー・プリンタ　⑩持っていない　⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング　③パソコン通信　④ワープロ　⑤CG　⑥ビデオ編集　⑦コンピュータミュージック　⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン　②セガマークIII系　③メガドライブ　④PCエンジン　⑤PC88系　⑥PC98系　⑦FM7/77系　⑧X1系　⑨そのほか(具体的に記入)　⑩どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	レイドック2～ラスト・アタック～……6	9	コナミゲームコレクションVol.4……118
2	スーパー大戦略……12	10	ケンペレンチェス……119
3	マスター・オブ・モンスターズ……20	11	新九玉伝……120
4	きまぐれオレンジロード……28	12	エグザイルII……121
5	真・魔王ゴルベリアス……112	13	白夜物語……122
6	POWERFULまあじゃん2……114	14	中華大仙……123
7	サイコワールド……116	15	THEマガジンディスクスペシャル……124
8	雀豪①……117		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>レイドック2～ラストアタック～
3	<FAN ATTACK>スーパー大戦略
4	<FAN ATTACK>マスター・オブ・モンスターズ
5	<FAN ATTACK>きまぐれオレンジロード
6	ゲーム十字軍
7	FFB
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>はじめてのファンダム
10	<ファンダム>MSXサウンドフォーラム
11	<ファンダム>ファンダムハウス
12	HOW TO FM音源
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	<FAN RADAR>GCARD
15	ゲーム百字軍
16	<FAN NEWS>真・魔王ゴルベリアス
17	<FAN NEWS>POWERFULまあじゃん2
18	<FAN NEWS>サイコワールド
19	<FAN NEWS>雀豪①
20	<FAN NEWS>コナミのゲームコレクションVol.4
21	<FAN NEWS>ケンペレンチェス
22	<FAN NEWS>新九玉伝
23	<FAN NEWS>エグザイルII
24	<FAN NEWS>白夜物語
25	<FAN NEWS>中華大仙
26	<FAN NEWS>T&Eマガジンディスクスペシャル
27	DS fan
28	ON SALE
29	COMING SOON
30	FAN CLIP
31	特製ディスク・ステッカー

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	コナミのゲームコレクションシリーズ	51	ディスクステーション各号
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	琥珀色の遺言	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	ゴーファーの野望～エピソードII～	53	抜忍伝説
4	阿佐田哲也のA級麻雀	29	魂斗羅(コントラ)	54	信長の野望<全国版>
5	アルギースの翼	30	サイオブレード	55	ハイドライド3
6	アレスタ	31	ザナドゥ	56	牌の魔術師
7	イース	32	沙羅曼蛇	57	POWERFULまあじゃん2
8	イースII	33	ザ・リターン・オブ・イシター	58	原宿アフタダーク
9	ウィザードリィ	34	三国志	59	パロディウス
10	ウルティマI	35	THEプロ野球激突ペナントレース	60	白夜物語
11	エグザイル2	36	写真館III	61	ファミリースタジアム
12	F-1スピリット	37	シャロム	62	ファンタジー
13	F-1スピリット3Dスペシャル	38	雀豪①	63	ファンタジーII
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	死霊戦線	64	フィードバック
15	ガリウスの迷宮	40	死霊戦線2	65	プレイボールII
16	きまぐれオレンジロード	41	真・魔王ゴルベリアス	66	ぺんぎんくんwars2
17	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	42	新九玉伝	67	マイト・アンド・マジック
18	クインプル	43	スナッチャー	68	マスター・オブ・モンスターズ
19	孔雀王	44	スーパー大戦略	69	めぞん一刻
20	グラディウス2	45	ゼビウス～ファードラウト伝説～	70	めぞん一刻・完結篇
21	クリムゾン	46	センターコート	71	メンバーシップゴルフ
22	グレイテストドライバー	47	ソープランドストーリー	72	妖怪変紀行
23	激走ニャンクル	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	ケンペレンチェス	49	中華大仙	74	レイドック2～LAST ATTACK～
25	コナミの占いセンセーション	50	T&Eマガジンディスクスペシャル	75	ワールドゴルフII

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

1920 SERIES

琥珀色(こはくいろ)の遺言(ゆいごん)

藤堂龍之介 探偵日記

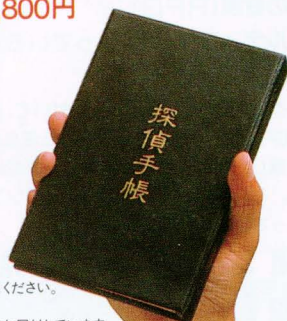
西洋骨牌(せいようかるた)連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)

大富豪の貿易商・影谷悦太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起こる――。
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
〈1920シリーズ〉第一弾、MSX版ついに登場！

発売中

MSX2 MSX2+

- ●3.5"-2DD(3枚組)
- ●MSX2+対応オープニングディスク付
- ●FM音源対応(全14曲)

定価9,800円

MSX2+

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、
〈1920シリーズ特製絵はがきセット〉。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13：00～17：00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

のーみそコネコネ
COMPILE

真・魔王ゴルベリアス

勇者よ、闇の時流を斬り裂け！

暗黒の嵐。醜悪な笛の音。邪悪と絶望の魔王が出現し、王国を闇の深淵に引きずりこもうとする。旅の騎士ケレシスは絶望と挫折を打ち砕き、魔物うごめく破滅の谷へと向かう！

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応 3枚組 2DD ♪ ¥7,800 好評発売中

株式会社コンパイル 〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005号 Phone:082-263-6006 Fax :082-263-6049

ディスクステーション DS♯3 Disc station

ナムコ	ファミリースタジアム（ホームラン競走）
BIT²	秘録 首斬り館（デモ）
ブレイングレイ	妖怪変紀行（デモ）
コンパイル	真・魔王ゴルベリアス（縦スクロール面）
	魔導師ラルバ3

2枚組 1,980円 2月8日発売

MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

MSXマークはアスキーの登録商標です。

ディスクステーション スペシャル春号 DS♯SP Disc station

なんと3月8日に、ディスクステーションのスペシャル号が出てしまうというお知らせだあっ。

①妖怪平安京（アドベンチャーゲーム）
②ランダーの冒険（RPG）
③スペシャルディスク（何が入っているかはお楽しみ！）

3枚のディスクに、3冊のマニュアルが付いて、お値段はたったの3,980円！DSの読者ちゃん達から送られてきたプログラムも盛り沢山で、こりゃー買わない奴は大バカボン野郎だな。これを買わずして、MSXのソフトの事を語るなかれってな位の代物だぜ。買えよ。

3枚組 3,980円 3月8日発売

MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

バックナンバーのお知らせ

DS♯0 980円
DS♯1 1,980円
DS♯2 1,980円

通信販売かハイテクゆうパックで買ってね。それと、この本が出る頃には、TAKERUでも、DS♯0・DS♯1が、買えるようになっていると思うので、そちらの方もよろしくね。（人にお願いする時は、いきなり低姿勢になる私）

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円（速達なら400円）を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送って下さい。きれーなお姉さんの写真も一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

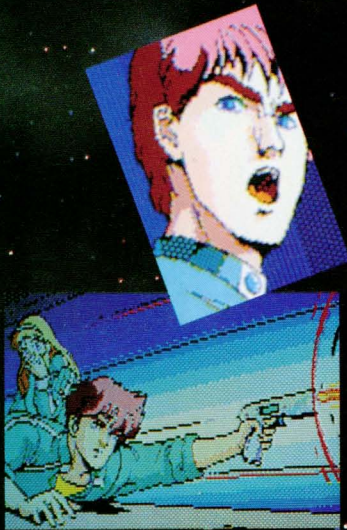
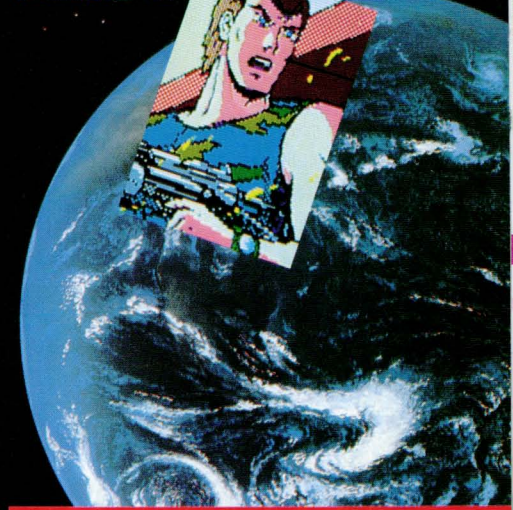
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

絵が動けば、物語も動く。

たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていける。そういう意味で"絵が動けば、物語も動く"なのである。

動く!

M O V I N G

物語が動くから奥行きが深くなる。

サイオブレードは、全編アニメーションが最大の特徴だが……。シナリオが貧弱であれは、当然駄目てある逆にアニメ処理を取り入れたからこそシナリオカも高まったといえる。それはちょっとした動きすら、謎ときのヒントに出来るからである。また、サイオブレードならではのおもしろさは、豊富なメッセージデータ。決まりきった一本道の解き方をしなくても進められるように、その時その状況での人物のセリフを用意しており、膨大なメッセージデータにより、状況・時間によって違ったメッセージを受け取れるようになっている。いろいろ試してみれはいい。ストーリーの枝葉を楽しみながらゲームを進めることができるだろう。ストーリーに無理やり引っ張られるA.V.Gは、卒業ということか アドベンチャーゲームとしてのシナリオ性、ゲームの奥行き感、そしてふんだんなアニメーション等、トータルにみれば充分その世界を味わえるものとなっている。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

好評発売中!! 各機種 ¥8,800

- ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組
- ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5" 2D・5枚組
- ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5" 2DD・3枚組
- ●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組

今春発売予定!!

- ●PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286V・5" 2HD・2枚組
- ●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5" 2HD・2枚組

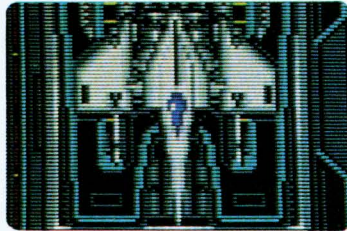
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

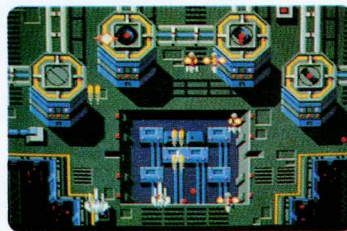
T&Eマガジン No.19 請求券 Mファン 2月号

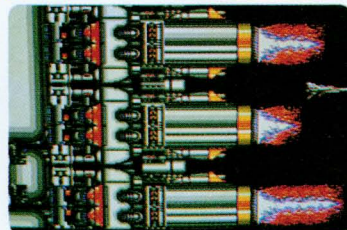
心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……の声。

ヤッパリシューティングは熱くならなきゃダメ。
ゲームに入る前に充分心を熱くさせてみた。

ストーミーガンナー2発進!!（アニメ画面）▶

レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!………の声。

テクニックは練習を積むほどに向上する。いつまでも同じレベルでは、おもしろくないだろう。そう!! 永遠のおいかけっこなのダ!!

次々とおそいかかる敵（ゲーム画面）▶

美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.……………………の声。

目をみはるグラフィックと体の芯からノれるB.G.Mは不可欠。あるとないとでは月とスッポン。そして、スゴイ!!のひとことが出なければダメだ!!

▲このメタリックな輝きをみよ!!（デカキャラ）

絶賛発売中!!

MSX MUSIC対応
S-RAM対応
2DD

MSX 2+ 専用（RAM64K以上 VRAM128K以上）

3.5″2DD・2枚組…………………¥6,800

開発・発売／㈱ティーアンドイーソフト 販売元／松下電器産業株式会社パナソフトセンター

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

Letter's Voi

POST CARD

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーター

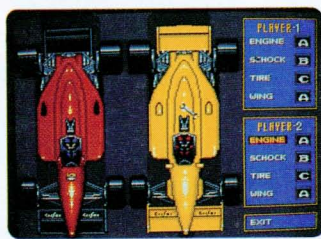
まずは、下記のお電話にて。（担当：河津）
☎名古屋(052)773-7770

1コース10周が必要ということ、やってみて良く解りました。………… の声。

コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。

コース画面▶

マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて………の声。

力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はでない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーステスト・ラップは獲れないぞ!!

▲2台のF1マシン（セッティング画面）

最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました……の声。

高まる興奮を抑えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!!
内面のパッションです。

ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました………の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!!
勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。

プレイ画面▶

▲アニメーション画面

MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

MSX 2
RAM64K以上／VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組
¥7,800

ce!

絶賛発売中!!

レイドックシリーズ
ついに完結!!
これは、銀河戦史に残る
最大最後の戦いの記録である!!
これがうわさの
横・斜めスクロール。
落ちてくカンジがたまらない。
な、なんと
史上初!!
12画面分にも及ぶ超巨大戦艦!!
MSX2+の機能をフルに活かした、
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールの難度はA。
FM音源対応のBGMは全10曲。
アニメデモと、自然画の美しさに感激。
死力を尽くし、熱き戦いに終止符を打て!
レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーぱーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版。「レイドック2」のパッケージにはいっているハガキにキャラクターをかいて、じゃんじゃん応募しよう。キミのキャラが採用されるかもしれないぞ!
T&Eのお膝元、名古屋を舞台に繰り広げられる、はちゃめちゃシューティング。
LAYDOCK
LAST ATTACK
2
MSX2+ 3·5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M006
発売元 株ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA
MSX
2+専用
プロ野球
ファミリースタジアム
MSX2+は、花盛り!
縦・横スクロール、
特報!!
あのファミスタがMSX2+専用で
発売決定!!しばし待て。
2プラスの凄い機能を生かして、
大変身したファミスタに君の胸は高鳴る!
今春発売予定。©NAMCO
感じるF-1の旋風(カゼ)
F-1 SPIRIT
3D SPECIAL
MSX
2+専用
超ヒット作「F1スピリット」。
MSX2+のすごい機能を得て、
極限の体感をプラスしてよみがえる。
16戦を走り抜くグランプリモード。
練習用のプラクティスモード1,2。
そして、二人でプレイすると興奮のバトルモード。
時速300キロからフルブレーキングで
コーナーに突っ込みクリアする時、
前景が横にスッ飛んでゆくリアルさ。
3Dレーシングの極限を味わえ!
MSX2+ 3·5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M007
発売元 コナミ株
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©KONAMI
JAPAN F1-GP
あの鈴鹿の熱狂を再現しろ!
F1サーカス16戦の勝者となれ!
綿密なマシンセッティングが
勝利のカギとなる。
見よ!この立体感。
2人でやるから
2プラス
マルチプレイヤーケーブルをつなげば、
2台のMSX2+でゲームセンターさながらの
バトルを展開できるぞ!
※マルチプレイヤーケーブル
コナミ株から発売中 ¥1,680〔JE-700〕

ゲームが変わるゾ 2+対応ソフト

見よ、この美しさ。自然画ドーンと見せちゃおう。

クインプル

●ビッツー
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.5'2DD)
発売中
©BIT²

スターシップランデブー

●スキャップトラスト
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5'2DD)
発売中

©SCAP TRUST/©ARK LIGHT

ディスクステーション

●コンパイル
縦横スクロール
自然画で2+対応
MSX2 ¥1,980
(3.5'2DD)
発売中
©COMPILE

激走ニャンクル

●パナソフトセンター
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5'2DD)
発売中
©Panasoft/BIT²

真・魔王ゴルベリアス

●コンパイル
縦横スクロール
自然画で2+対応
MSX2
(3.5'2DD)¥7,800
発売中
©COMPILE

サイオブレード

●ティーアンドイーソフト
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.5'2DD)
発売中
©T&E SOFT

マスターオブモンスターズ

●システムソフト
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5'2DD)
発売中
©System Soft

きまぐれオレンジロード

●マイクロキャビン
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5'2DD)
発売中
2+専用ディスク付き
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝

琥珀色の遺言

●リバーヒルソフト
自然画で2+対応
MSX2 ¥9,800
(3.5'2DD)
発売中
©リバーヒルソフト

ゲーム、イベント花盛り〜い!

自然画、FM音源はスーパーゲームの元気の素

Pana Amusement EVENT STAFF コーナー

大盛況! THE NEW MSX FAIRの中間報告だ!!

いやー、ほんとに各会場とも熱気はすごかったよーん。外はけっこう寒いのに、会場ではクーラーが必要なほど。 みんなきてくれてありがとネ。それではここで、各会場ごとの2+テレカ・スタッフジャンパーの当選者を誌上発表しちゃうぞ。イベントスタッフになった君、**スタッフカードの番号に注目!!**

以上、中間発表ダ。オメデトね。そうそう、このプレゼント以外にもテレカ、トレーナーなどなど、 参加したソフトハウスの各タイトルオリジナルグッズがどんどん当たるからね。その当選発表は、イベントの行なわれた店頭でやってるよ。おっとプレゼントはお店でもらってね。みんな〜こぞって、**店頭に行け〜。**

とりあえず、**春もイベントやるよー。**期待して待っててくれー。

※スタッフカードを持っている君には、特別プレゼントがあるよ〜。

札幌会場　そうご電器 YES　1,650名

テレカ　0409 0474 他3名
ジャンパー　0412 0442 他3名

名古屋会場　テクノ名古屋　1,700名

テレカ　0721 0921 他3名
ジャンパー　0556 0849 他3名

福岡会場　ベスト電器　福岡本店　930名

テレカ　1043 1136 他3名
ジャンパー　1004 1073 他3名

広島会場 ダイイチ パソコンCITY　850名

テレカ　1183 1201 他3名
ジャンパー　1149 1165 他3名

テレフォンカード
スタッフジャンパー

THE NEW MSX FAIRに行けなかった君に朗報!!

THE NEW MSX FAIRでも申し込みが殺到したパナアミューズメントイベントスタッフ。今回誌上で特別大募集しちゃうぞ!申し込むともれなくゴールドに輝く君だけのシリアルナンバー入りイベントスタッフカードを発行。パナソニック主催のイベント等で先取り情報や特典など楽しいことが次々とおきるぞ!!また、本当のスタッフとして、イベントの手伝いに特別参加できるチャンスもある。会場で申し込みのできなかった君も応募してくれ!!

イベントスタッフカード

申し込みは、ハガキで(住所、氏名、年齢、学校学年,)TEL明記のうえ事務局まで。無料だからどんどん応募しようぜ。
〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4
第2富士ビル6F
パナアミューズメント
イベントスタッフ 事務局

A1WX専用
オペレーション
ビデオマニュアル
ワープロ完全マスター
グラフィックデータ集
(3・5' 2DD)付で
3,000円

ワープロソフト、FM音源搭載のMSX2+マシン
MSX2+パソコン
パナソニック
FS-A1WX　標準価格 69,800円

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム

本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近日発売!!

秘録 首斬り館

元禄八年江戸消滅を阻止せよ!

兵衛「ぐっ、油断した」
冒頭「フォッフォッフォッ、死ねい!」

MSX2 3.5" 2DD 定価¥8,800
PC-88SR・PC-98版開発中

QUINPL
クインプル

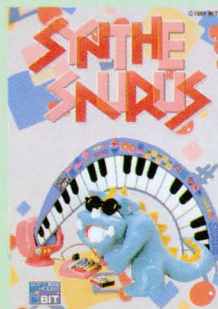
カエルになっちゃイヤ!!

美味(おい)しいゲームが新登場!!

- 超楽しいキャラクター達
- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- おかしの面、おもちゃの面などなど 不思議ワールド續出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K

- 3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM

定価¥5,800 いま「クインプル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になれます。

絶賛発売中!!

シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール

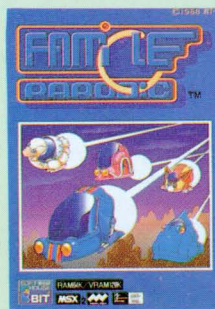
MSX ♪MSX-MUSIC対応

ROMカセット RAM32K以上

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉

- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉

バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

絶賛発売中!!

ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 MEGA ROM RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
- キャラクターデザイン ●プログラマー

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

最強最後のRPG遂に登場!!

エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円〜2,000円

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場ですラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編セーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!!でも，誰でも買えますのでご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金(会員の方は会員No.と1,000円)を添えて現金書留で当社までお申し込み下さい。

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。〉

■資格:18〜28歳，学歴不問　■職種:プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務　■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)

電話連絡の上、履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039 担当:人事

●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

MSXマークはアスキーの商標です。

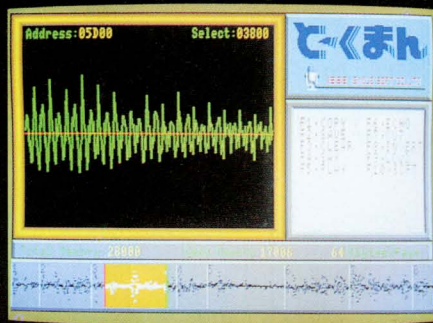
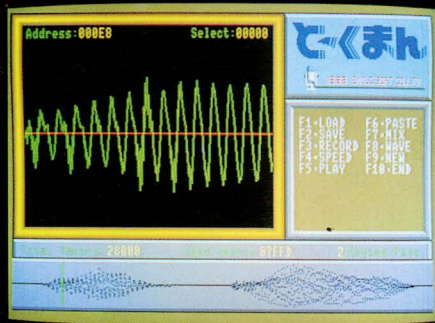
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

声が見えると、お・も・し・ろ・い。

■トーキング・マシン

■価格　¥14,800

■ セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ2DD)、マニュアル

MSX は、アスキーの商標です。

メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K～128Kバイトまで、7段階にズーミングできます。

メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のブロックに分割指定されており、ブロックNo.の指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。

MSX音声合成装置「と〜くまん」の特徴

■PCM録音方式による、今までにないクリアーな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキング・マシンになる。

■サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4KHz)までの録音が出来る。

■高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。

■ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマッパー内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。

■強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。

■データは最大128のブロックに分割指定することが出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。

■当社のROMライター"ROMIO"でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので"おしゃべりさん"〔カホ無線㈱製〕など他の音声合成ボードにも利用が出来る。

■サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ
と〜くまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。
技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

MSX用製品ラインナップ

■ROMIO〈ロミオ〉　¥16,800
MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。

■Turbo-Writer　¥15,500
ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716から1Mビットまで拡大。付属のソフトウェア(3.5"1DD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。

■パラレル I/O インターフェース　¥9,800
8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクター仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。

■通信販売・商品についてのお問い合わせは

有限会社エミール・ソフト開発

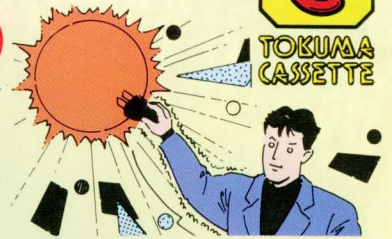
〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)

■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

潜在能力開発テープ

トクマカセット

WéDo-Kiss ザ・試験

実践ウィドーテクニック［1］

ウィドー・システム研究所所長

大道哲生［指導］

遂に、意識科学が究極の潜在能開発テープを完成させた!

●——受験・就職・資格検定・昇進——

世の中、試験だらけ。その試験で自分の実力を半分もいかせず、悩んでいるあなたに、いま、潜在能力を特殊なキーワードや波動メッセージ・サウンドによって一気に全開させてしまうという驚くべき強い味方が出現。試験の前にこのテープを聞けば、成功率100%だ。

定価1600円

ウィドー・プログラムを進めることによってあなたの潜在能力を一気に全開させ、驚くほどの効果が現われてきます。

※資料請求は下記までお問い合わせ下さい

ウィドー・システム研究所

〒106 東京都港区六本木7-5-5

☎03(403)8818(受付時間AM9:30〜PM9:30)

挑戦!! MSX2の限界!!
●驚異の水平スムーズスクロール!!

ビジュアルで迫る!!
●華麗なグラフィックで見せる!!ストーリーの展開!!

ストーリーで迫る!!
●覚醒するか?!サイコパワー!!

GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

特徴

▶MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スムーズスクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!

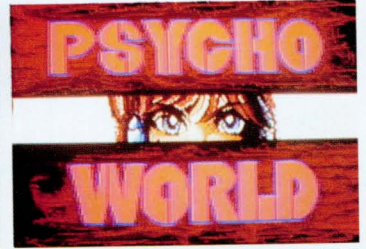
▶大切な妹がモンスターに連れ去られた! 博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?

▶ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!

▶美しくリアルなグラフィック! そしてスリリングな画面展開を彩る素晴しいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。

※画面は発売前のバージョンです。

Character Action Game

PSYCHO WORLD

好評発売中

ヘルツ・デビューキャンペーン実施中!!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ(FM・PAC)をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

MSX2 3.5"2DD ¥6,800

(RAM64K VRAM128K)
※MSXは(株)アスキーの商標です。

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です! プログラムできる方、担当：吉田宛御連絡下さい!

●通信販売

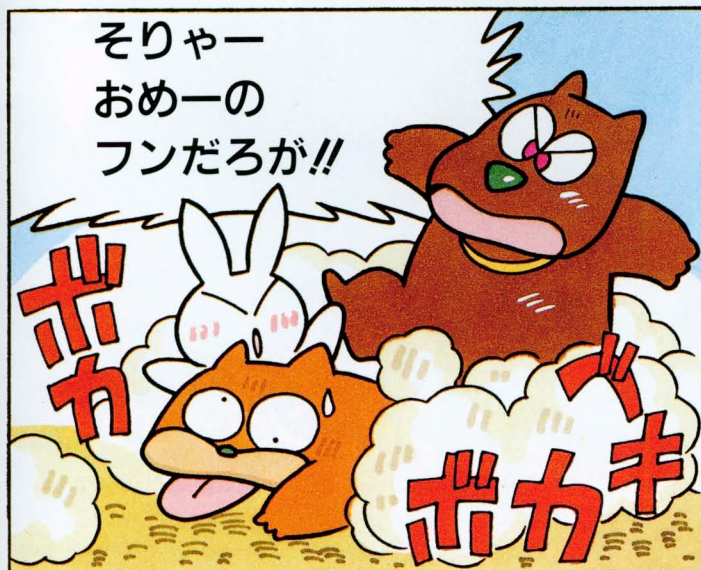
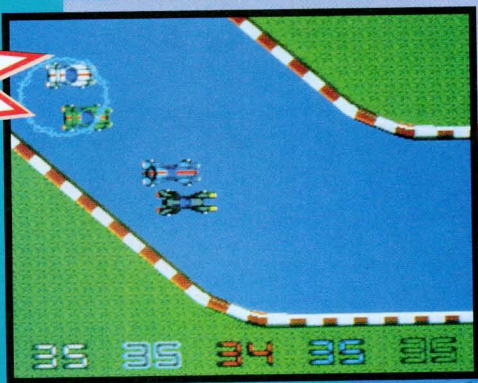
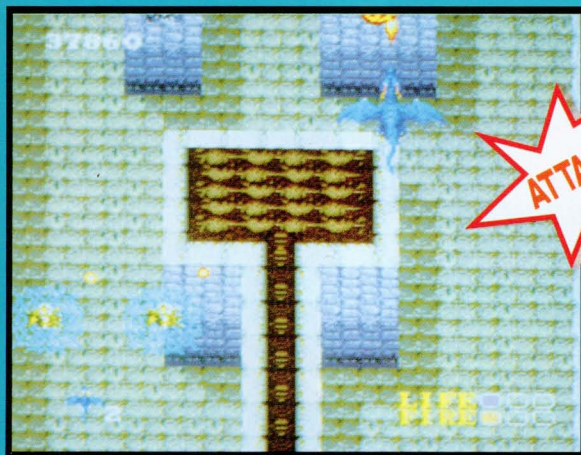
通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)

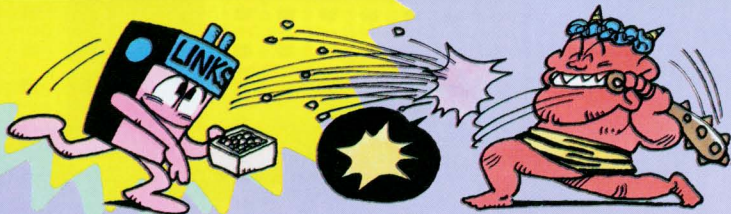
株式会社ヘルツ
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL (代表)・03(371)3012
FAX 03(369)4071

テクポリ村のボケ吉くん

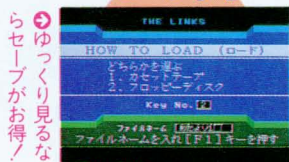
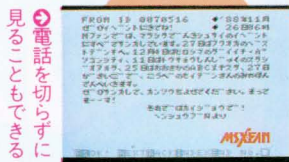
なんでもない動物広告マンガ

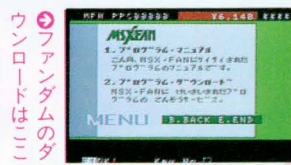
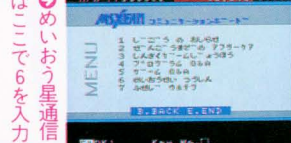
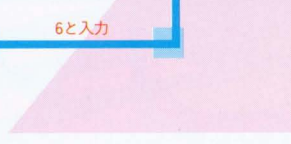
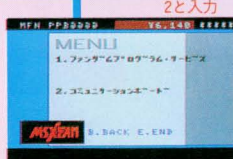
佐藤　元＋テクノポリス編集部

テクポリ村の動物たちは
いつも楽しい大騒ぎ
今日もボケ吉くんと
仲間たちが何か
話をしています
さて――？

筑波山
その国の足利には
秘密が　なんでもわかる
図書館が　あるんですって
NEW
天外魔境
CD-ROM²システムをいかに活用しているか気になるところを紹介する。
ゲームベスト10
NEW
ワンダーモモ
ゲームセンターで活躍したあのモモがPCエンジン版となって帰ってきた。
NEW
改造町人シュビビンマン
2人でも楽しめるギャクアクションゲームがやってきたのだ
NEW
モトローダー
こちらは5人いっぺんに熱くなれるSFレーシングゲーム。
PC88FREAK
ゲーセンFREAK
NEW
PC Engine FAN
1989
2
330YEN
天外魔境
ドラゴンスピリット
ワンダーモモ
神武伝承
シュビビンマン
ウイニングショット
モトローダー
COMING SOON
ダンジョンエクスプローラー
NEWとATTACKを始め連載記事も内容充実なのだ。
ウイニングショット
待っていた、本格的ゴルフゲームがデータイーストより出るのだ。
PC SCRAMBLE

NEW
SPECIAL ATTACK
神武伝承
ビッグ・クラブ第1弾ソフトは、ヤシャをアレンジした新感覚3Dシューティングゲーム。
ダンジョンエクスプローラー
超大特集!!なんと24ページにわたるとじこみ攻略マップ。
ATTACK
COMING SOON
UL-TECH Wonder Land
ドラゴンスピリット
連載攻略もついに最終エリアへと突入した。これでドラスピのマップも完璧。
1989年2月号
発売中
ここまでこれるか!?
MONTHLY
ピーシーエンジンファン
PC Engine FAN
徳間書店
定価330円

THE LINKS INFORMATION PAGE

How(ハウ) to(トゥ)リンクス!!

今回は初心にかえって、リンクスを楽しむためのいちばん基本の使い方を紹介しよう。電話代の気になる通信だけど、これさえマスターしていれば怖いものナシ!!

オンラインのままうろうろしないのがポイント

リンクスの入会のときに送られてくるマニュアルでも操作方法はわかるのだけど、その方法もすこしずつ使いやすくなっている。今回紹介する方法も、編集部にあるマニュアルには書いていない便利なものだ。

日頃、編集部のめいおう星通信にメールを送ってきてくれている人たちの要望もあって、ごくごく基本的な操作方法を、モデムをMSXの本体に差して電源を入れたところから順をおって説明していこうと思う。

まず、①リンクスにアクセスする、②あらかじめメールを書いておく、③セーブしたメールを見る、の3つに分けてみたのでそれぞれの場合に分けてサンプルを参考にしてほしい。

それぞれの写真と、それを結ぶ線に説明を付記してある。線をたどってみるとめいおう星通信にメニュー画面からいきなり入る方法とA1クラブから入ってくる方法があることがわかる

モデムを差して電源を入れる

↑モデムを差して電源ON

1 / 2へ / 3へ

①リンクスへアクセスする

←必要事項を入力して電話をかける

←つながれば途中にニュースが出る

←これが全体のメニュー画面

PPDFAと入力(めいおう星通信への近道)

8と入力

1と入力

メールを送る

←メールを送ると決めたらこの画面

←さきに作ったメールをロードする

←ロードしたメールが表示される

←メールの送り先のIDの確認

←メールが送られてスタンプマークが出て完了!

A1クラブに入る

←8でA-クラブの入口へ

←入口の真下にMファンがあるので矢印で選ぶ

1と入力

←Mファンの玄関。中は2つに分かれている

2と入力

めいおう星通信

↑めいおう星通信の目次画面

0と入力

Sと入力

6と入力

←ファンダムのダウンロードはここ

←めいおう星通信はここで6を入力

セーブする

←ゆっくり見るならセーブがお得!

オンラインのまま見る

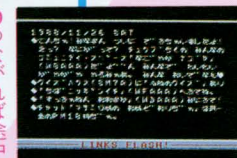
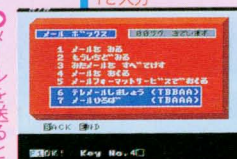
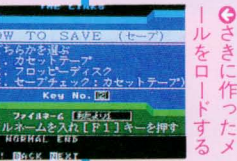
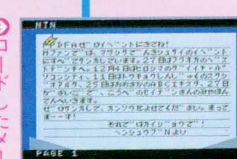
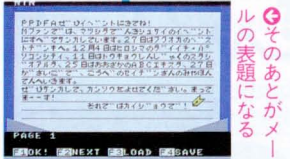
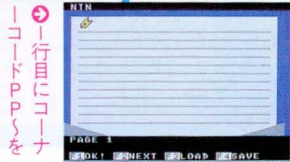
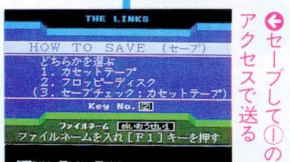
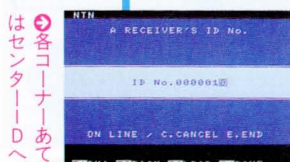
←電話を切らずに見ることもできる

②あらかじめメールを書いておく

⊖電話をかけるまえに2を選ぶ

⊖1行目にコーナーコードPP〜を

⊖そのあとがメールの表題になる

⊖各コーナーあてはセンターIDへ

⊖セーブして①のアクセスで送る

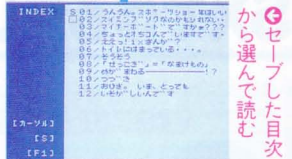
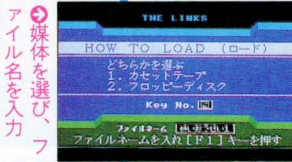
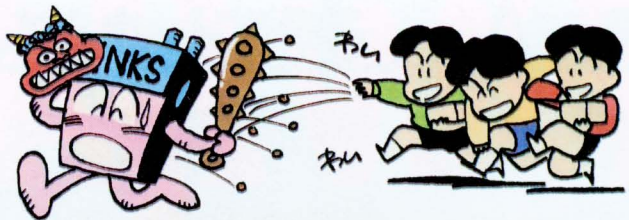
③セーブしたメールを見る

3から

⊖一度セーブしたものを見るなら3

⊖媒体を選び、ファイル名を入力

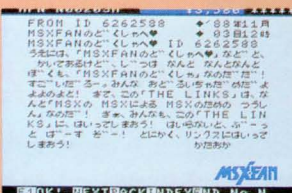
⊖セーブした目次から選んで読む

②あらかじめメールを書いておく、③セーブしたメールを見る、はどちらもオンラインで電話がつながった状態のまま使うわけではないので、まず電話代が助かる。これが第1のメリット。自分の書いたメールも人からのもディスクなどにセーブしておくと記録になる。これが第2のメリット。自由に使えればそれだけ楽しいというもの！

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

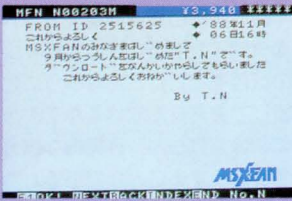
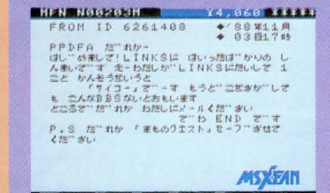
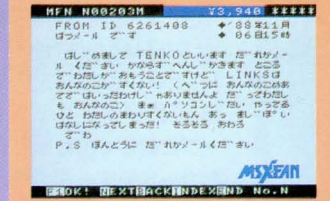
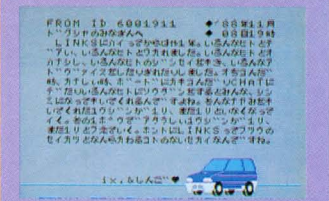
日付	イベント
1／1 ↓ 7	**●おせちクイズ大会** お正月にちなんだ問題を集めてクイズ大会。カルタやタコあげにあきたら、のぞいてみよう。全問正解者の中から、抽選でOF（オリジナルフォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと）をプレゼント。でも、もう終わってるけど。
	●天才タイラのおみくじ大予言 最近では、リンクスのラジオ番組のパーソナリティとして大活躍のタイラ先生が、キミの1989年を占う。タイラ先生の性格から考えて、どんな運勢が出るのやら、心配!?
1／6 13 20 27	**●ラジオチャット** KBS京都のラジオ生番組『天才タイラのパソコン通信生本番』のパーソナリティ、タイラ先生にチャットで挑戦。お正月早々どんな話題で盛りあがるのか楽しみ。毎週金曜日の夜8時スタート（放送のほうは8時40分から。関西エリアのみ）。
1／10 17 24 31	**●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** リンクスといえばNWG（ネットワークゲーム）といわれるぐらい人気の高いイベント。全国にちらばったリンクスの会員が同じ時刻にいっせいにスタート。タイムを競うラリー大会だ。毎週金曜日に開催。新年は10日から。
1／15	**●お年玉つき年賀電子メール当選者発表** 年末の宝くじより確率が高いわけだから、期待すればそれなりにうれしい結果が……。リンクスさん当ててね／

MSX・FAN・NET

年賀状がひと段落して、郵便もふだんにもどりつつあるときですが、このめいおう星通信をまとめていたのは、なんと11月の末なのです。つまり、まだ年賀状なんて書いてもいないときで、発売日のころとメールとは遠い遠いめいおう星を往復するぐらい離れているわけです。

さて、そういう事情をおゆるしいただいて、今回の分を紹介しましょう。初メールがやはり多く、今回の記事がお役にたてばと思うのですが。

な、なんとすごい意気ごみ。リンクスに入らないとぶっとばす？

めいおう星通信のコードPPDFAを2回書いてるみたいですよ。

最初はなれなくてもみんなのペースに合わせていけばすぐお友だち。

短いあいさつだけど、それがまた新鮮です。今後ともよろしく！

TENKOってもしかして典子って書きませんか？

通信を始めると、いろんな新しい経験が待っているんですね！

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ファンレーダー

FAN RADAR

ハル研究所
☎03-252-5561
発売中

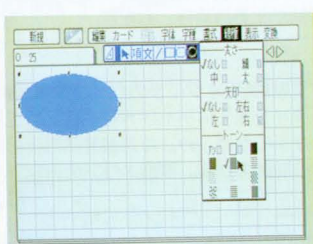
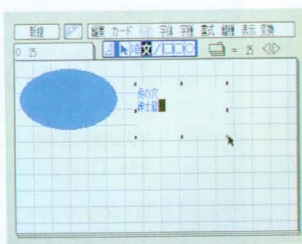
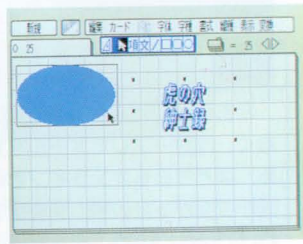
媒　体	2DD（要HAL NOTE）
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	12,800円

MSXは遊ぶためのマシンだ。ゲームだけじゃなく、BASICやコンピュータミュージックやCGやワープロや、そしてデータベースソフトだって遊びの感覚で使ってみたい。

GCARD（ジーカード）

カード型データベースを遊ぶ

オリジナルの情報整理カードをMSXで作る楽しさ

カードのデザイン

1 まず、カードのタイトル用に楕円(だえん)形の薄いアミをしいてみた。

2 次にタイトル文字の「虎の穴紳士録」をとりあえず適当なところに入力しておく。

3 タイトル文字をデザイン。大きな斜体文字にして、影付きの文字にしてみた。

4 文字ができたところで、いよいよ薄アミをしいておいたところにはりこむ。

そこで問題です。国語辞典、百科事典、電話帳、アドレスブック、地図帳、時刻表、図書館の図書カード……これらに共通する性質はなんでしょう。10秒以内に答えてください。12345678910。答え、「情報を整理している」。

ごくかんたんにひとことでいってしまうと、情報を整理するシステム、それをデータベースという。ほとんどの場合「データベース」ということばは、コンピュータ関係でしか用いられないが、広い意味では辞典や電話帳なども日常生活のなかにあるデータベースの一種なのだ。

そのなかでも、図書館の図書カードのように、ひとまとまりの項目を1枚のカードの形で整理するデータベースを、カード型データベースという。

5 名前、年令、性別……、あらかじめ考えておいた項目の見出しを位置を考えながら書きこむ。

6 各項目を書きこむスペースを決め項目名をつけておく。これはデータ入力時には表示されない。

7 三角定規のアイコンを鉛筆に変えると、いよいよカードにデータを書きこんでいくモードに入る。

■GCARDとは

GCARDは、統合化ソフトHALNOTE（ハルノート）（右ページのカコミ参照）のソフトグループに新しく加わったカード型データベースソフトだ。

カードの形式は、扱う内容に応じて、自分で自由にデザインできる。そこが、最初に感じるGCARDの楽しさだ。

■GCARDのデザイン機能

GCARDで情報整理カードをデザインするときは、いくつの項目をどこにどんなふうに配置して書きこんでいくかを決めるのはもちろん、外見的な部分もくふうすることができる。

そのために、GCARDには、ツールパレットというものがついている。

画面の上、三角定規のマークの右横にならんだアイコングループがそれだ。それぞれのアイコンを選んで、円や四角をかいたり、薄アミをしいたり、直線や矢印をかいたり、図形を拡大・縮小・複写・複製したりすることができる。また、かなを入力して漢字まじり文に変換したり、いろんな字体を使ったりできる日本語処理機能も備わっていて、カードデザインにこりだすとまったくキリがない。

試しに編集部でも、架空の人名録用のカードをデザインしてみた。実際にやった感じでは、カードのデザインはなかなか楽しい作業だった。

メモ感覚でデータを入力してどんどんカードを作る

カードができたら、１枚１枚、各項目にデータを記入していって、整理カードをどんどん作っていく。このときも、ツールパレットの日本語処理機能や図形処理機能が役に立つ。

項目のなかに文字を書き入れるには、とうぜん日本語処理機能を使う。早い話がメモ用のワープロ機能のようなものだと思っていい。ローマ字かな入力ができるのはもちろんだが、文字をいっぺんに打ちこんでいっぺんに変換する連文節変換機能もある。カードのデザインをするときに指定しておけば、項目ごとに字体や字の大きさなども変えることができる。

また、図形処理機能を使って、各カードに情報としての図版を入れることもできる。この編集部の適当なサンプルでは、右上にイラストスペースをとっておいて、それぞれの人物の似顔絵をかこうともくろんだ。しかし、四角や円や直線だけで似顔絵をかくというのはやはりかなりのムリがあり、ごらんのとおり、冗談以外には使えないシロモノができあがってしまった。もちろん、冗談のつもりでやってみたのだが。似顔絵はムリにしても、地図をかきこんだりするぶんには不自由しない。

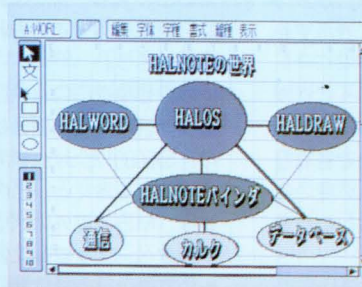
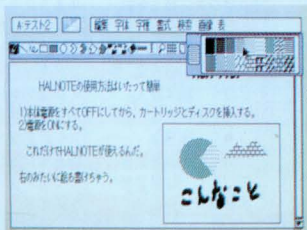
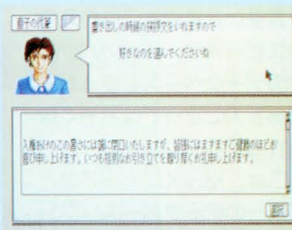
カードをプリンター（PC-PR101Gを使用した）で打ち出したサンプル。打ち出したときのカードの大きさはハガキサイズよりやや小さめ

左ページでデザインしたカードに実際に記入していったサンプル。プリンターがあれば、カードの枠組みごと打ち出すこともできる

ふたたび、HALNOTEとは

統合化ソフトＨＡＬＮＯＴＥ（ハルノート）とは、ＨＡＬＮＯＴＥカートリッジをスロットにさして使う数種類の実用ソフトグループの総称。たがいにデータを共有できるなどの利点がある。ＧＣＡＲＤは、そのグループの一員なので、ＨＡＬＮＯＴＥカートリッジがなければ使うことができない。

たんに『ＨＡＬＮＯＴＥ』というときには、ＨＡＬＮＯＴＥ３点セットを指すことが多い。これは、ＨＡＬＮＯＴＥカートリッジ＋日本語ワードプロセッサ『ＨＡＬＷＯＲＤ（ハルワード）』（２ＤＤ）＋図形プロセッサ『ＨＡＬＤＲＡＷ（ハルドロー）』（２ＤＤ）の３つがセットになったＨＡＬＮＯＴＥの基本セットのことだ。定価29,800円。

３点セットのほかに、図形通信プロセッサ『Ｇｔｅｒｍ（ジーターム）』（パソコン通信用のソフト：２ＤＤ、10,000円）、代筆プロセッサ『直子の代筆』（質問に答えるだけで文書を自動作成する：２ＤＤ、8,800円）が発売されている。また春ごろには、表計算プロセッサ『ＧＣＡＬＣ（ジーカルク）』も２ＤＤ、14,800円で発売される予定だ。

ＨＡＬＮＯＴＥのシステムをＨＡＬＤＲＡＷでかいた図。ＨＡＬＯＳとはＨＡＬＮＯＴＥ全体を管理するＯＳのこと。このネットワークの一部にＧＣＡＲＤがいる

HALWORDの画面。文だけでなくイラストもかけるのだ

直子の代筆。質問に答えていくだけでほしい文書を作ってくれる

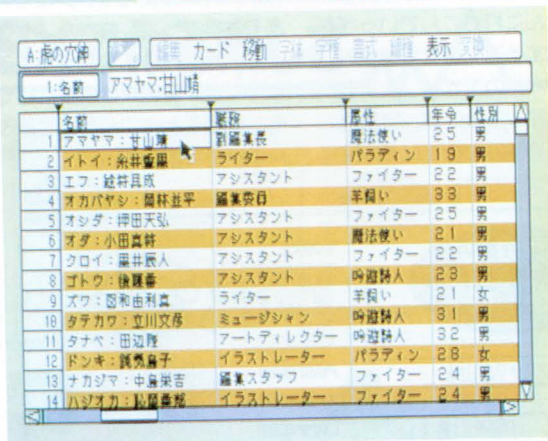
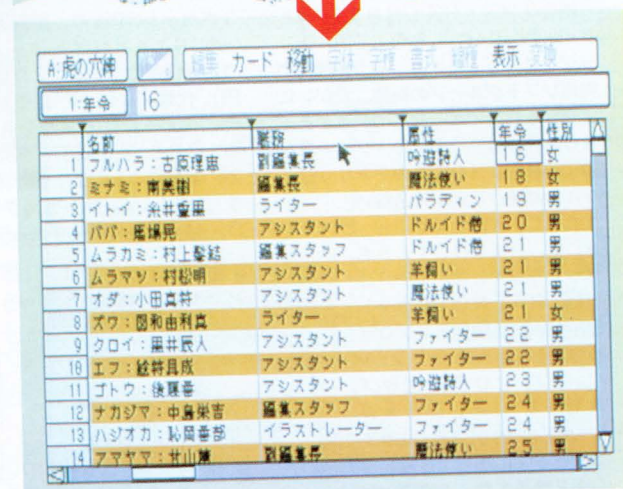
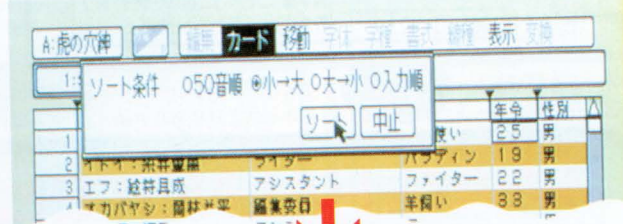
ＧＣＡＬＣ。表計算機能と、グラフ作成機能がある

一覧表も自動的にできてファイル全体がよく見える

一覧表で見る

1 カードの表示から一覧表の表示に切り換える。

2 カード全体をざっと見渡せる。必要に応じて一覧表のレイアウトも変更できる。

3 名前の項目にカーソルをあわせ、ウインドウメニューの「並替」を選ぶ。次に50音順などの条件を選択してソート（ならべかえ）を実行すると……。

4 約20秒後に名前が50音順にならんだ一覧表が表示される。同時にもともとのカードもこの順にならべかえられている。

5 今度はカーソルを年令のところにあわせて同じようなことをくりかえす。条件の選択では、「小→大」を選ぶとこのとおり

■カード内容の一覧表もできる

カードにデータを書きこんで、自分だけのデータベースが成長していくのはじつに気持ちのいいものだ。なんとなく、RPGの楽しさに通じるものがあるのかもしれない。

データベースがあるていど大きくなると、ようやく、データベースを「使う」ことができるようになる。

ただカードをめくって調べていくだけなら、パソコンでやっても、紙のカードでやってもあまり変わらない。パソコンでやるからには、自動的にやっておいてくれる機能がなくては話にならない。

GCARDで、最初に出会う便利機能は、一覧表。データを入力したカードの各項目を自動的に一覧表の形にして見せてくれるのだ。カードの項目が多いときはすべてを一度に表示することはできないが、左右に一覧表をずらして、見ていくことができる。

また、一覧表のなかで各項目に割りあてる文字数も必要に応じて増やしたり、減らしたりできるのだ。

■一覧表の便利なところ

一覧表で見るだけでも、カード全体を把握するのに便利だが、それだけではない。

好きな項目を指定して、50音順や、データの大小の順にならべかえることもできるのだ。また、次のページでやっているように、ある条件にあったカードだけを選び出すこともできる。

ならべかえは、カードを1枚1枚見ているときにもまったく同じことができるが、カードの状態では見えているカード以外がどうなっているのかがわかりにくいので、ならべかえは一覧表向きの機能といえるだろう。

ここでの例では、カード25枚で構成される虎の穴紳士録ファイルを、50音順にならべかえたり、年令順にならべかえたりしてみた。

■ならべかえにかかる時間は

25枚のカードを、名前を見ながら50音順にならべかる作業を人間がやった場合、まず、ア行、カ行……に仕分けるためにあるていどのスペースが必要だろうし、時間も10分でできればいいほうだろう。

この作業をGCARDでやると、約20秒（使用機種は松下電器のFS5000）だった。参考までに付け加えておくと、このスピードは、MSX以外のパソコン用データベースソフトに比べてけっして速いほうではない。

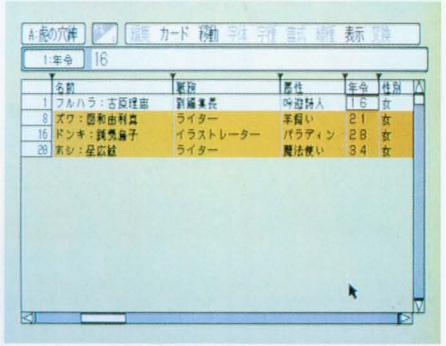
一覧表にかぎらず、GCARDのスピードは、ほかのパソコンでのデータベースを使った経験のある人にとってはおそく感じられるだろう。しかし、GCARDは、MSXにとってほとんど唯一のデータベースソフトだし、見ばえに気を配っているのでそのぶんおそくなるのはしかたがないという気もある。

カードの使いやすさにパソコンのかしこさをプラス

1 一覧表ではカードの抜き出しができる。

2 虎の穴紳士録のなかで、「性別」の項目に「女」とだけ書いてあるカードを抜き出す。

3 たった4人。ちなみにこの場合は「女性」とか「男女」と書かれているカードは抜き出さない。

4 備考に「大学生」という文字があり、職種が「アルバイト」となっているカードを抜き出す。

5 備考の欄はちょっと長く検索しづらいので、こういう機能を使えばカード探しが楽になる。

■カード式情報整理のよさ

パソコンなどを使わずに情報を整理する場合、ノートにまとめたり、表にまとめたりするより、だんぜん、カード単位で整理したほうが使いやすい。というのも、必要に応じてカードを何枚かずつまとめたり、ある条件にあったカードだけを取り出したり、新しくできたカードをまえからあるカードに混ぜたりして自由に情報が扱えるからだ。

カード型データベースソフトは、そうしたカードの利点を生かしつつ、パソコンのかしこさを加えた形で出てきたものだ。

■必要なカードだけを抜き出す

GCARDの一覧表では、いくつかの条件を指定して、その条件にあったカードだけを一覧表にして表示する機能がある。

たとえば、虎の穴紳士録のなかにいる女性についてだけ調べたいとか、アルバイトの大学生だけの一覧表がほしいというときの操作例がこのページの1〜5の写真だ。

それぞれ条件を指定してから目的の表が完全に出るまで約20秒から30秒かかった。性別が「女」となっているカードだけを抜き出すのなら人間がやってもあまり変わらないかもしれないが、備考の欄に「大学生」という文字が含まれている、とか、何年何月生まれ以降、といった広い条件指定の場合は、手作業だと第一に面倒だし、間違いやすいし、時間がかかるだろう。

また、カード表示の画面でのある特定のカードをめくりたい場合も似たような操作で、目的のカードにたどりつける。

こうした作業でのパソコンのよさとは、操作を間違えなければ正確にやってくれること、疲れないこと、面倒くさがらないこと、必要最小限の時間しかかからないこと。

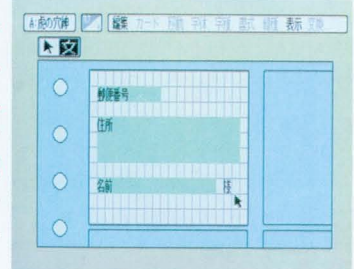
カードを探す、といったような作業はパソコンにまかせておけば、人間はそのデータをいかに活用するかに神経を集中できる。このへんが、パソコンで情報管理することの利点なのだ。だからこそ楽しい。

■ほか、いろいろ

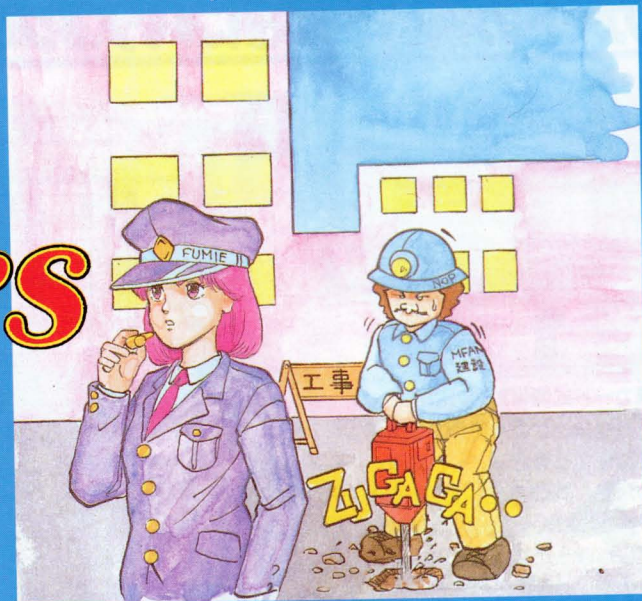
GCARDの特長はほかにもいろいろある。たとえば、カードには裏もあってそこにも同じように情報が書きこめること、あて名用のタックシールに好きなレイアウトでプリントできること、GCARDのデータは、MS-DOSで動く他機種用データベースソフトでも使うことができること。ほかにもいろいろあるが、とりあえずは、データベースソフトというもののだいたいのイメージは伝わったと思うので、今宵はこれまでにしとうございます。

糸井のカードを見ているときに急に甘山のカードを見たくなった。そういうときは、名前の一部分を指定するだけで目的のカードに飛べる。

GCARDのカードには裏もある。たとえば、ここには表になかった住所などを書いてみた。

タックシールに自由なレイアウトでプリントアウトできる。あて名に使うと便利。

これがほんとうの増ページ！ 得意のPACマジックほか、個性と理性でゲームを遊ぶ

Game Invaders
ゲーム百字軍

世間では最近、リクルートがはやっているらしい。新聞もTVも大さわぎだ。エルギーザの主役であるビック13世は、掘り道具テクを活かして肉体労働業にリクルートした。リクルートってなに。

今月のインベーダー
1. レイドック２のPACマジック
2. FMパックでBGM遊び
3. エルギーザの封印新ステージ
4. コナミのエルギーザコンテスト発表

1 レイドック2のPACマジック

巻頭を飾った『レイドック２～ラストアタック～』はすこぶる難しい。よほど腕が立たないかぎり、いつまでたってもPACやディスクにゲームセーブできないのだ。ということは、6ページから11ページにかけて載っているマップのステージまでたどりつけない。でも、プレイしてみたい……むずかしい……進めない……見てみたい……。といった永久ループに入ってしまったときは、反射神経や動態視力に見切りをつけて、力まかせにPACマジックしてやろう。

レイドック2では一度もセーブできない可能性が高いので、ゲームにたよらずにプログラムでゲームデータを捏造する。だから、PACさえあれば、レベル250、武器フルセット、開始エリアも好きに選べるデータが手に入るのだ。

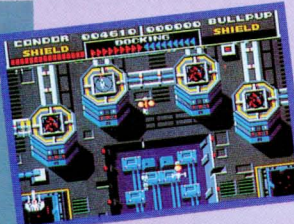
では、マジックの手順。

①右下のリストを打ちこむ
②ディスクにセーブしておく
③電源を切り、PACをスロット2にセットする
④電源を入れてセーブしておいたプログラムをロードする
⑤RUNする
⑥「エリア＝」と聞いてくるので1～8の数字を入力する
⑦「Ok」と表示されたらレイドック2のディスクを入れてリセットする
⑧データロードでPACを選び、プレイする

これでだれでも最後まで行ける(はず)だ。

ちなみに、⑤で「DATA error in ××」と表示されて止まったときは行××か行30にミスがあるので、よく見直すこと。⑦まで行ってもダメなときは全体を見直すこと。

PACをスロット2にセットしてプログラムをロードしてRUN

マジックが終わったらレイドック2をはじめてデータロードする

マジック成功。レベル250、武器フルセットではじめられるのだ エリア4もらくらく

レイドック2のPACマジックプログラムリスト

```
10 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
20 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020:A$="LAYD
OCK2LASATAO"+CHR$(26)+"LAYDOCK2_DATA"+ST
RING$(3,0)+CHR$(1)+"MAGIC    "+CHR$(250)+
CHR$(255)+CHR$(3)+STRING$(4,0)
30 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D$
:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
XOR D:NEXT:READ D:IF S=DTHEN NEXT ELSE P
RINT"DATA error in";I*10+60:END
40 INPUT"ｴﾘｱ=";A:IF A<1 OR A>8 THEN 40
50 A=(A-1)*&H400+&H3FFF:FOR I=1 TO LEN(A
$):POKE &HD038,ASC(MID$(A$,I,1)):Z=USR1(
A+I):NEXT:END
60 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
70 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
80 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
90 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
100 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
110 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
120 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
130 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
```

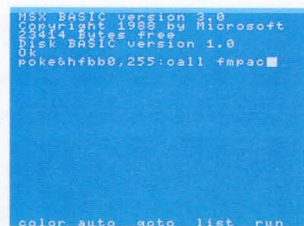
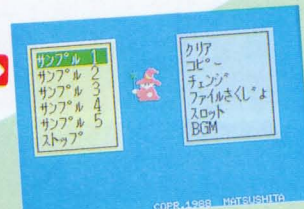
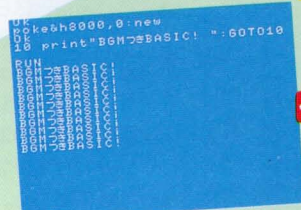
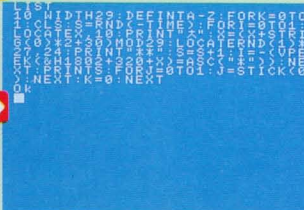
2 FMパックでBGM遊び

FMパックでおもしろいことができます。FMパックを差してBASICをたちあげたら、
POKE&HFBB0, 255:CALL FMPAC
と打ちこんでパックコマンダーをたちあげます。好きなBGMを選んだら、CTRLキーとGRAPHキーとSHIFTキーとカナキーをいっぺんに押します。暴走したように見えますが、
SCREEN1
と打ちこむと、BGMは鳴ったままでふつうのBASIC画面になります。

（徳島県・宮久保緑啓）

BGMを鳴らしたままでプログラムを動かすときには、BASIC画面になったあとで、
POKE&H8000, 0:NEW
と打ちこんでから、プログラムを打ちこむこと。ディスクからプログラムを読んだり、ディスクへセーブしたりすることはできない。その場で楽しむだけね。

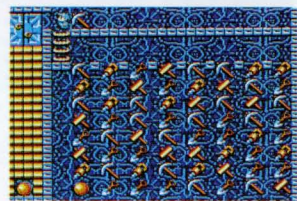
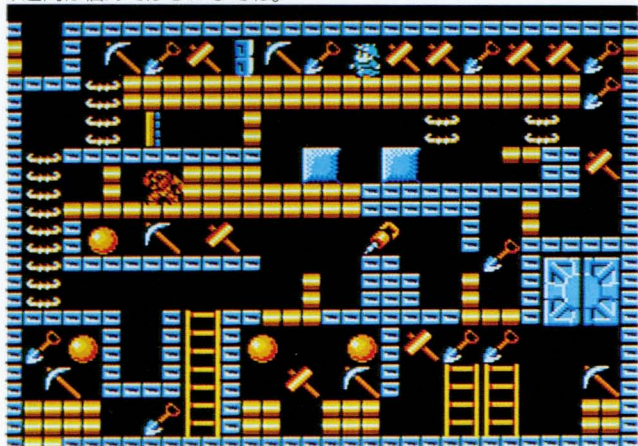
BASICに呪文をかけると

まずパックコマンダーになって

4つのキーを押すとBASICに

BGM付きの1行ゲームってか

3 エルギーザの封印新ステージ

エネルギーの封印・中毒患者のみなさん、お待たせしました。今月も期待にこたえてできたてのエディットステージを紹介しましょう。百字軍には毎月たくさんのエディットステージが送られてきます。連載の開始時は、投稿されるステージは多くないだろうと予測していたのですが、すでに百字軍の投稿ステージを入れるボックスはいっぱいです。どうして、こんなにたくさん投稿があるのかなと考えてみたら、Mファン以外にはエルギーザのエディットステージを紹介している雑誌がないんですね、もう。

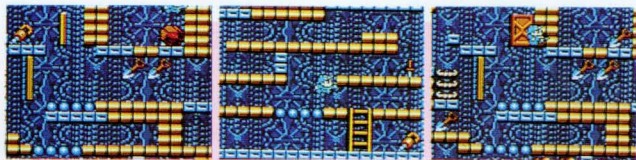
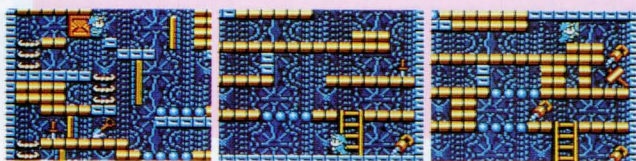
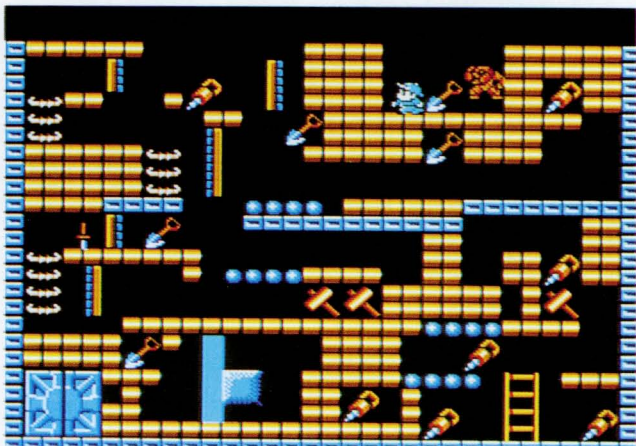
STAGE ～DEFIANCE～
茨城県・藤原健クンの作品

先月の『EXHUME（エグジューム）』というステージの藤原クンだが、今月もステージを紹介せざるを得なかった。というのは、この『DEFIANCE（デファイエンス）』という作品の難易度があまりにも高かったからだ。解法はP67にあるけれど、1週間は悩んでからにしてね。

前号で紹介した「EXHUME」。同じ手順をくり返すステージだった

このステージをクリアするために、何人のゲーマーが死んだことか……

STAGE ～ULTECH～
東京都・安田礼奉クンの作品

安田礼奉クンは、雪印のコーヒー牛乳が好きな18歳。フリーライターである彼がエルギーザに目覚めたきっかけは、仕事で編集部にきたときに、たまたま『DEFIANCE』をプレイしたこと。その難易度の高さに刺激された彼は、やがてエルギーザに魅せられていき、自分もエディットステージ製作にいそしむようになったのだ。彼が作った『ULTECH（ウルテク）』は、エルギーザの封印に隠されたウル技（下の写真参考）を使わないと解けない。

はみだしジャンプ　消える橋を消さず　ドア利用フロアぬけ

ドア利用で空中遊歩　消えるハシゴ消さず　ナイフ持ちジャンプ

1画面のなかにウル技がいっぱい。ウル技を知らない人にはきついかも

4 コナミ主催・エルギーザの封印ゲームエディットコンテスト Mファン賞発表！

エルギーザの封印中毒患者なら参加せぬ者はいない、とまでいわれた(かどうかは定かではないが)、コナミ主催・エルギーザの封印ゲームエディットコンテストの結果を発表したいと思う。このコンテストは、コナミに送られてきたエディットステージを、Mファン・MSXマガジン・BEEP・コンプティークの4誌で評価し、それぞれの雑誌ごとに優秀作を決めるというものだ。

■Mファンの選考基準について

送られてきたエディットステージは、1画面もあれば6画面におよぶものもあった。Mファンでは、まず第1次審査で1画面以外のものをすべて落選とした。その理由は、今までの経験から多くの要素を1画面に封印できると確信していたこと、2画面以上のステージはテーマが薄められて把握しにくいこと、といったものだ。そんなわけで、2画面以上のステージを送ってくれたみなさん、残念でしたね。

■ステージ審査・秘密のはなし

じつは、2画面以上のステージを落とした理由はもうひとつあるのだ。ここから先のはなしは秘密のはなしなので、くれぐれも他人にばらさないでほしい。

編集部の思惑では、エディットステージはディスクにセーブされた形で渡されるはずだった。ならプレイするだけだぜ。ところがどっこい、コナミから送られてきたのは、エディットステージが書かれた応募用紙であった。つまり、編集部はステージ選考をするまえに、それらのエディットステージを打ちこまなければならなかったのである。そのころ、編集部は「年末進行」という名の怪物と戦っていた。処理能力を超える仕事をこなしながら、さらにエディットステージを打ちこむなんて……。そんな編集部の苦しみゆえに、2画面以上のステージは陽の目を見なかったのである。ごめんね。

■Mファン賞に輝いた5作品

そんな厳しい(?)審査をくぐり抜けて、みごとMファン賞の栄光を手にしたのが、ここで紹介した5作品だ。それぞれ、個性あふれるよいステージばかり。エディットステージの楽しさって、そのステージをプレイして作者の個性とか性格を感じられるところ。作者たちに拍手を送りつつ、5つのステージをプレイしてみてほしい。

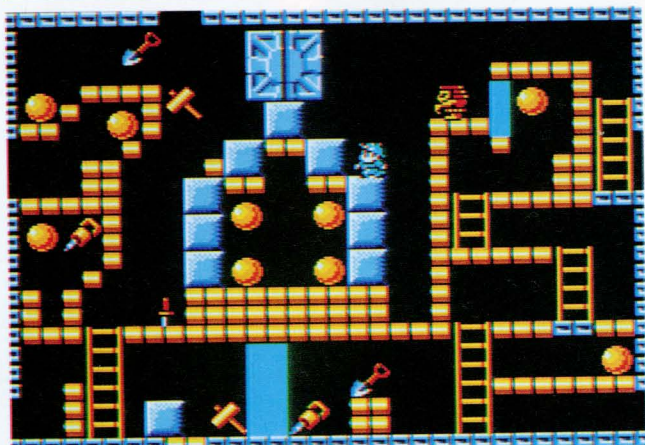
↑朝焼けの編集部、入力作業は終わらない。百字軍に安息の時はくるのだろうか

神奈川県 小松隆クンの作品

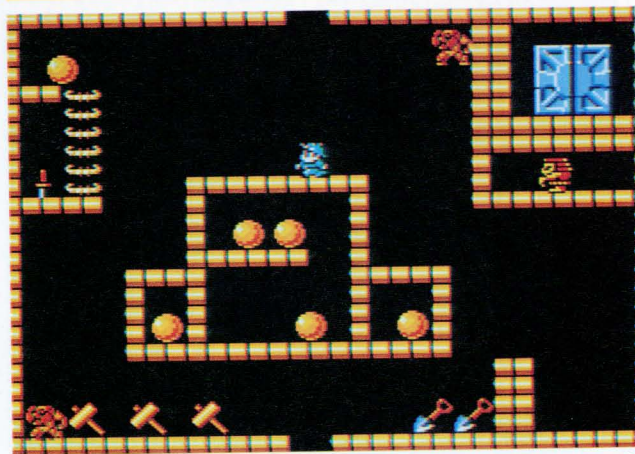
1画面に技術を結集しました。左側のストーンをどれだけ利用できるかがこの面のカギです。

↑右にあるソウルストーンを取る方法はいくつかあるのだけど……

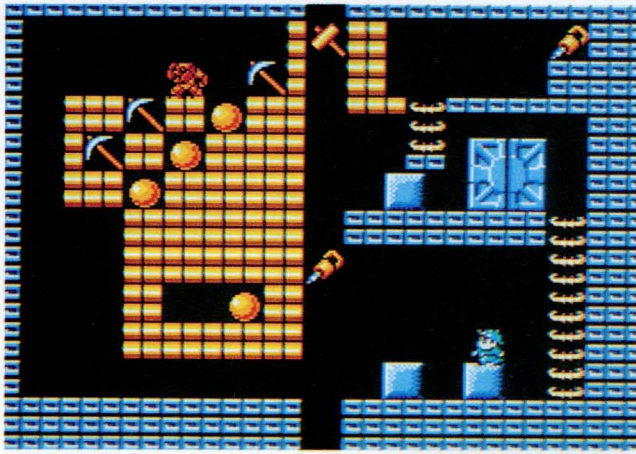
千葉県 中田章クンの作品

このステージは、ストーンの動かし方をまちがえなければカンタンです。出口へはジャンプで。

↑左端中央のソウルストーンをどう取るかがポイントじゃないかな？

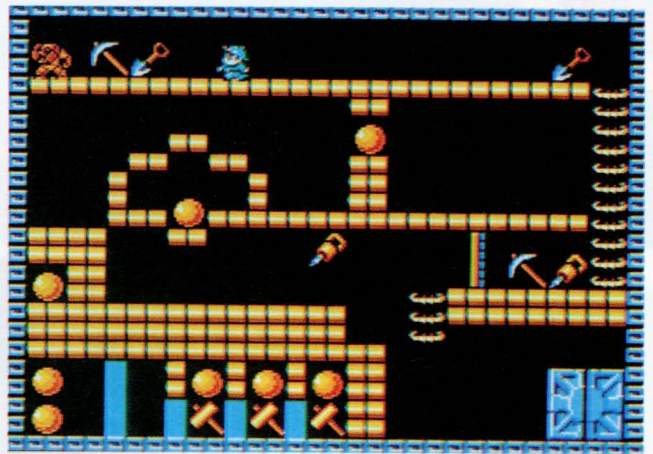
兵庫県 荻山哲平クンの作品

ピョンシーはたんなる飾りです。ロックロールをうまく2匹重ねてクリアしてください。

↑ロックロールを誘導しなければクリアできない。それにつきるステージ

鳥取県 竹内直樹クンの作品

ストーンを落としてループさせ、それをストーンで止めて足場を作るのが基本です。

↑画面左側をプレイしてみると、ロードランナーぽい雰囲気があるのだ

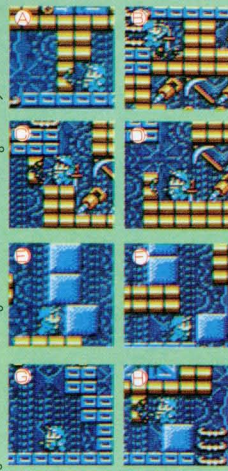
香川県 森孫造クンの作品

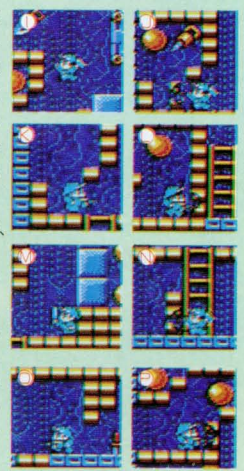
11月13日に作りました。むずかしいと思います。選ばれたときは友達に連絡してください。

↑スコップでどこを掘るか？ ツルハシは？ まとまりのよいステージ

Mファン賞5作品のワンポイントヒント集

Mファン賞5作品の解法をのせようと思ったけれど、問題のすぐ近くに答えがあるのもヘンなので、ちょっとしたヒントを紹介しよう。はまってしまった場合は、神に感謝するような想いで見ること。

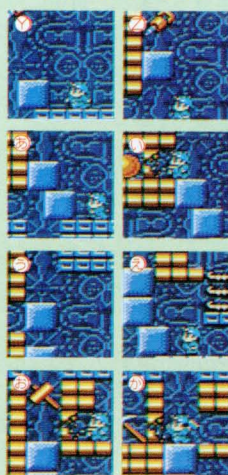
小松隆クンの作品の場合

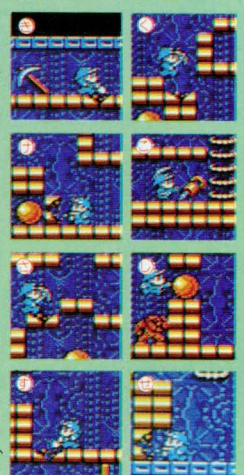
まず右に落ちてドリルを取って、中央の柱ふうのフロアを崩すⒶ。つぎにツルハシを取り、ステージ左上のナイフがあるフロアを崩すⒷ。そのまま下に落ち、ドリルを袋小路左側の壁を崩すⒸⒹ。3つ重なったストーンの下の1つを右に押してⒺ、ハシゴの手前まで運ぶⒻ。右に1個残ったドリルを取りⒼ、ハシゴを昇って中央のフロアを崩そうⒽ。あとは、残り2つのストーンをうまく右に運べるかが問題。

中田章クンの作品の場合

スタート地点から左にジャンプしてハンマーを取るⒾ。それでⒿの壁を崩して、その上にあるソウルストーンとドリルを取るⓀ。そのドリルを使って右上Ⓛの壁を崩す。またスタート地点までもどりⓂ、下のフロアにあるストーンを右に押し、ハンマーを取ってⓃの壁を崩す。さっきのストーンをまた右に押し、ドリルを取るⓄ。それでⓅの壁を崩し、ジャンプしてソウルストーンを取る。以下は自粛。

萩山哲平クンの作品の場合

スタートしたら左に落ちて、Ⓠの位置でロックロールがくるのを待つ。きたら上にのってジャンプしⓇ、左上のソウルストーンを取る。下に落ちてハンマーを取りⓈ、Ⓣの壁を崩す。Ⓤの位置でロックロールを待って、2つならんだスコップの、左のものを取るⓋ。それを使ってⓌのフロアを崩し、なかのソウルストーンを取る。ロックロールがきたら、頭にのって脱出するⓍ。あとは自分で考えてね。

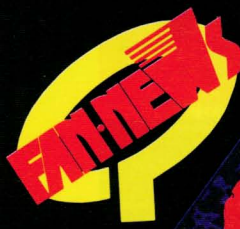
竹内直樹クンの作品の場合

フロアに2つならんだストーンのうち、左の1つを左に押して落としてしまうⓎⓏ。もう1つのソウルストーンも左に押し、落ち続けているストーンのストッパーにしようあ。すぐ上のドリルを取り、壁を崩してソウルストーンを取るい。重なったストーンを押して落下させう。上のフロアにあるストーンを押して足場を作るえ。ドリル、ハンマーと道具を取り壁を崩せば、左側にいけるおか。

森孫造クンの作品の場合

左のスコップを取ってきの位置を崩す。つぎにツルハシを取ってくの位置を崩す。中央にあるドリルをジャンプで取って、けの壁を崩してソウルストーンを取る。このツルハシを取って右のハシゴを昇り、それでさの位置を崩す。なかのソウルストーンを取ったあと、ロックロールがくるのを待ってしのようにストーンを取る。ドリルですの位置を、スコップでせの位置を崩して、部屋の中に入り……。

エルギーザ・投稿エディット面には多数の応募があり、それによって百字軍は大きな利益をあげました。読者のみなさま、百字軍に新たな金のなる木を送ってください。個性と理性でゲームを遊ぶ方法であれば、その内容は問いません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。とくに、値上がり確実な公開前のモノを譲渡してくださるかたは御一報くださいね。

2+対応で世界が広がった新ゴルベリアス

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

※自然画デモ＋横スクロール

またまたリーナ姫を救うため、冒険に出よう！

なにものかに両親を殺され、妹がさらわれて旅に出たケレシス。ぶじに助け出したものの、魔物に襲われて傷を負い、気がつくと城のベッドの上だった。

看病してくれたリーナ姫がここ2週間ばかり姿を見せない。気にかかって城の女の子に聞いてみると、このアレイド王国に魔物が現れ、そのために人々が王国から離れてしまったという。そしてそれを気にして王様が病気にかかり、その特効薬のメアという草を摘みにリーナ姫が谷底に出かけたっきり帰ってこないという。王様は心配してますます病気が悪くなってしまったらしい。そう聞くとケレシスは、城のみんなに黙ってリーナ姫を助けるために出かけた。

自然画でひとこと

↑おいおいリーナ姫。行方不明なのに、何をニコニコしているんだ

RPGっぽく情報を集めアクションで戦おう

前作と同じでジャンルはアクションRPGだけど、パワーアップしているので謎は多いし解けないとぜんぜん進めないし、アクションシーンも敵の動きがするどくて難しくなった。

最初は城のある村からスタート。そして縦スクロールの洞窟、横スクロールの洞窟などを通って中ボスキャラと戦い、最後に大ボスキャラを倒せば1シーンクリア。全部で9シーンあるので、真の魔王ゴルベリアスはとんでもなく遠いところにいるらしい。始めはゲームの目的を知るため、家や店や通行人に話を聞いて情報を集める。また、妖精とオババ(という名前のお婆さん)があなの中に何人も隠れていて助言してくれる。あなががあったら迷わず入ること。ケレシスは魔物を倒し、パワーとファインドというお金のかわりみたいなものを上げていく。ファインドが低いと話しかけても答えてもらえなかったりするので、たいへんだけど敵は確実に倒したほうがいい。アイテムは旅を続ける途中で見つかる。先に進むと銅像が建っているので、話しかけよう。ファインドが足りていればヒントをくれるのだ。

←村人に話しかけよう。「ちょっといいですか〜？」

←敵には正義の剣をもって戦いを挑め！ 突け突け！

←主人公ケレシスをアップで見る。意外に小さいやつ。みんなの期待にこたえてね

ちょっと違うんですよ

MSX2と2+では、ゲームの内容はまったく同じだけど、グラフィックとスクロールにちょっと差がある。2+のほうは画面切り換えスクロールだが、MSX2のほうは画面のはじに行くと緑色のスダレのようなものがするすると出てきて、画面の半分を越したころにガッチャンというかんじで次の画面の絵が見えてくる。しぶい。

●MSX2+の城

↑ゲームのスタート地点の城。くっきりすっきりとキレイな城だネ

●MSX2の城

↑2の画面もこのあたりはまったく同じ。よかった、よかった

●MSX2のスクロールはしぶい

↑右ではなく、左にスクロールしていくのだ

↑左に寄ったら左から緑のスダレが出てきて

↑自分の上を通りすぎて次の画面が出てきた

↑ヒントをくれる妖精。たくさんのあなの中に何人も隠れているのだ

↑オババもあなの中にいる。オババは助言以外に力やアイテムをくれる

※画面は開発中のものです ©コンパイル

シーン1のとちゅうまでを冒険してみると……

ケレシスは城のある村からスタート。村といっても9画面の小さな村だけど、ここに住んでいる人たちの話はとても重要だ。一軒一軒おじゃまして話を聞こう。村人はゴルベリアスのおかげで谷底に行けなくなったりして、とってもせつない思いをしている。ゴルベリアスを倒そうとして出かけたお父さんが帰ってこなくて途方にくれている姉弟など、みんなゴルベリアスを倒してほしいと頼んでくる。

この村から次へ進むには①から⑥までのイベントをすべてこなしていけばいい。⑥の家でのイベントが終わると家の右下にあなが開く。そこに入れば次に進める。洞窟へ行くにも別のシーンへ進むにも、何かをしてあなを開けて、あなに入らなければいけない。

自然画でひとこと

おいケレシス。勇者が敵のヘビと遊んでていいのか！

最初は村から

1 ブレスレットを発見

道ばたに光るものが……。村のミリアが落としたブレスレットだ

2 ブレスレットを渡す

ミリアの家は病院。お礼に薬をくれた

あなを開けちゃえ

あなは決まった場所にしか開かなくて、開ける方法は2つある。ひとつは、あなの開く画面内の敵を何匹か倒すこと。もうひとつはとあるイベントをこなすことだ。

カマキリみたいな顔しやがって〜

と、やっつけたらあなが開いたぞ

3 手紙をあずかる

老人から、武器屋のジムに手紙を渡してほしいと頼まれる

4 ロング・ソードをもらう

手紙を渡すとお礼にロング・ソードをくれた。気前のいい人

5 カギをもらう

お礼は村の右に建つお婆さんちの門のカギだ。やっと入れる

6 谷底へ行ける

ゴルベリアスを倒すのじゃとか言って、あなを開けてくれる

そして谷底へ

谷底へ下りるとそこは洞窟。洞窟では、横スクロールでは画面の左、縦スクロールでは画面の下にくると、いきなり最初の画面に戻されてしまうのだ。

赤いのは敵。洞窟のはじには中ボスがいる

洞窟のスクロールはとってもスピードが速い。あれよあれよというまにスタート画面に戻されていることがある。注意

縦の洞窟は迷路。先が見えないのではさまることもある

右に行くか左に行くか、そのまままっすぐ進んでも平気かな……

やっぱりいたか大ボスだ！

縦の洞窟の行き止まりには、岩を投げてくる大ボスが。ゴルベリアスの親衛隊のひとりだ

発売中

1本で4つのモードが楽しめる、お得な麻雀ソフト♥

今夜も朝まで POWERFUL まあじゃん2

デービーソフト
☎011-251-7462

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

まずは自分の顔を登録して、好きなモードで遊んじゃおう!

『今夜も朝まで POWERFUL(パワフル)まあじゃん2』という名のこのゲーム、タイトルからもわかるように、いわゆるパート2ものである。しかし、MSXではパート1は発売されていないのだ。パート1はずっと前に他機種で発売され、人気を博している。

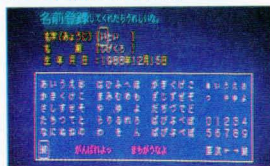
このゲームの魅力は、用意された4つのモードの楽しさはもちろん、プレイヤーの顔面登録にある。自分になる雀士の顔を作りあげ麻雀を打つので、感情移入できることうけあいだ!

※この画面は88版です。

◀6種類の顔面パーツを選んで

※この画面は88版です。

◀約53万通り組み合わせがある

これが キミ の顔だ!

◀これがキミの顔だ。気にいらなければ、何度でもやり直せる

余談ですが、タイトル画面が変わります

春 ◀桜の花びらが降ってくる

夏 ◀夏といえば青い海だね

秋 ◀枯れ葉がちる、秋の風景

冬 ◀白い雪が舞い降りる冬

始めに時間や生年月日を登録しておくと、以後ゲームをした日に応じてタイトルが変化する。その日がキミの誕生日やクリスマスなら、雰囲気あるグラフィックが表示される。

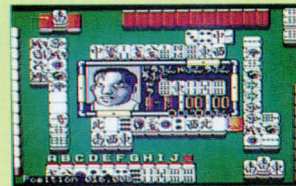
楽しいルールがいっぱいの、4つの麻雀を朝まで楽しもう!

さて、用意されたモードは、全部で4つ。名前をあげると、『ノーマル麻雀エクセレント』『エキサイト麻雀お姉さん組』『さすらい麻雀THE WORLD(ワールド)』『ぽこ麻雀ふぇすてば』だ。最初の3つのルール自体はふつうの麻雀だけど、対戦相手やシチュエーションがいろいろ変わった楽しいモード。最後の『ぽこ麻雀ふぇすてば』というモードは、麻雀というより絵あわせゲームといった内容。モードによってゲームの性格がちがうから、あきることなく楽しめるのだ。

※この画面は88版です。

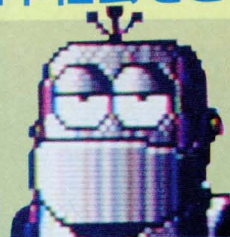
◀気分次第で4つのモードを選択だ

モード1 ノーマル麻雀・エクセレント

ノーマル麻雀での対戦相手は生活感あふれるサラリーマンだ。とにかく、彼らと麻雀を打っていると人生の悲哀を感じてしまう。なにせ、ときどき出張に出かけてメンツが足りなくなるときだってあるのだ。その場合は代役としてロボットが登場する。ちなみにルールは超ノーマルで、メンバーの強さはかなりのもの。

▲もちろん4人打ちだ。操作性はかなりいい

▲勝っても女の子が脱ぐというような華やかさはない。真剣勝負だ

日本社会をささえるサラリーマンが相手

◀本名・山田信彦さん。手堅い麻雀を打つ人だ

◀マジャボットA—3。こいつも手堅い雀士だ

▶本名・木下次郎さん。清一など高い手が得意

▶本名・鈴木良男さん。すぐに安い手で上がる

2 エキサイト麻雀 お姉さん組

このモードを待っていた人は多いかも。そう、女の子が脱ぐ麻雀である。やはりコンピュータ麻雀の王道はこれしかない。脱いでくれる女の子は、代表の夏美お嬢さんを始め全部で10人。期待に胸をふくらませ、女の子を打ち負かせば、彼女たちのまぶしい肢体を満喫できる。健全なる青少年諸君にとって、これはうれしいモードといえよう！

⬆裸が見られるとあれば、パイをにぎる手にも自然に力が入るのだ

木内朋子 井上かすみ 星野真理子 広瀬ゆみ

⬅将来は歌って踊れるＯＬをめざす、短大生のかずみちゃん。上目づかいの表情がグッド！

3 さすらい麻雀 THE WORLD

キミが日本一の雀士・高戸修を倒して、5年の月日が流れた。そんなある日キミは道端で大阪の女雀士・近衛さんが倒れているのを見つけたのだ。彼女は「世界雀士……高戸さんもやられたわ。あなたも……」と謎の言葉を残して気を失った。キミは世界雀士とはなにかを知るために、1000Gを手に世界へと旅立つ。ザコ雀士を倒して、ボス雀士との対戦や楽しいイベントを体験しよう。ドラマチックな麻雀だぞ。

⬆ヒーロー気どりで打つと感情移入できるぞ！

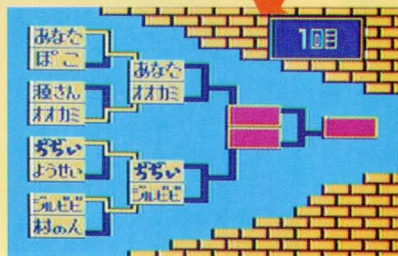
●名前どおりのボケクイズ

『さすらい麻雀』の楽しいイベントのひとつがボケクイズだ。かんたんそうな3択問題だけど、出題者のボケ男が大ボケな解答をするので、難易度は高いのだ。

4 ぽこ麻雀 ふぇすてぱ

『ぽこ麻雀』は、いってみれば絵あわせゲームだ。ぽこ・源さん・ようせい・おおかみ・ランプ・お酒の、6種類のパイがあって、最初の3種類にはさらに赤・青・緑の3つの色がある。それらのパイを3個ずつ組み合わせていろんな役を作るのだ。役には、同じキャラクタの同色を9枚そろえる『ひとりじめ』や、源さんとお酒を集める『よっぱらい』など、16種類ある。『ぽこ麻雀』はトーナメント式の2人試合で、優勝すれば、ぽこのかわいいストーリーが見られる。

⬇タイトル画面。かわいい雰囲気

⬇最初はルールがわからず、とまどうかもね

⬆なるべく高い役を狙ってパイを集めるようにしよう

⬅対戦相手は、みんな個性的な打ち方をする。優勝決定戦の相手になるぽこは、運がよく、とても引きが強いのでなかなか勝てない。打倒ぽこの気力で挑もう！

発売中

さらわれた妹を救うため超能力がさえる!

サイコワールド
PSYCHO WORLD

ヘルツ
☎03-371-3012

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	6,800円

9つの超能力をあやつるのだ!

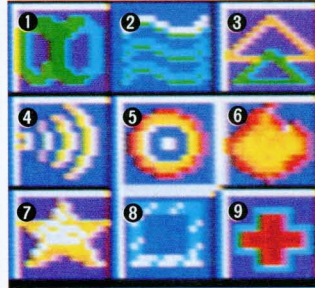
主人公は超能力を持つルシアという女の子。超能力を持つモンスターにさらわれた双子の妹を助けるのがゲームの目的。ルシアが使える9つの超能力(内容は右で説明)は落ちているので、それを拾い、選択して戦う。5ワールドの終わりにいる悪者の正体をつきとめ、倒せば妹を助けることができるのだ。

●ことのおこりは…

仲のいいルシアとセシル。超能力研究所に勤務

超能力増幅装置を装備して戦いに挑む

●ここがサイコワールド

スタート直後の画面。はしごを登ると見える

❶空間移動 いちど通った場所なら、一瞬のうちに移動できる。
❷集水波 水を集めて攻撃できる。ただし気温で変化するので注意。
❸空中浮揚 ジャンプしても届かない場所へ移動できる。
❹超音波 普通の状態で発射できる「念波砲」より破壊力がある。
❺念波砲 最初から持っている超能力。始めはこれで攻撃をする。
❻火炎波 モンスターを燃やすことができる。手に入りにくい。
❼エクスプロージョン 画面内のモンスター全部にダメージを。
❽冷気流 一定時間、モンスターの動きを止めることができる。
❾シールド 一定時間バリアをはれる。

●超能力を拾う?!

左下に落ちている四角いマークみたいなものが超能力。アイテムみたい

全5ワールドはとってもムズイ!

サイコワールドはアスレチックふうの所やワナに満ちてなかなか進めない所など、縦にも横にもスクロールして変化にとんでいる。超能力を使うとサイキックパワーが少しずつ減り、モンスターにぶつかったり攻撃を受けるとパワーが減ってしまう。とっても難しいアクションゲームなのだ。

ワールド1 草原の世界

最初の世界はまるでアスレチックのよう。川や高い木の根など、画面の色はほのぼのとしているけど、難しい

ワールド2 洞窟の世界

ドアみたいなのがいたる所にあって、まるで迷路のよう

ワールド3 氷の世界

つるつるすべる氷の世界。寒くて使えない超能力も

ルシアは戦う!

三日月みたいな念波砲を発射!

しゃがみっ! モンスターをかわそう

シールドを使用中。このすきにどんどん先に進まなくちゃ

2連射の念波砲。このくらいの威力がないと大変な目に

草原の世界の中ボスキャラ。信じられない強さで困るほど

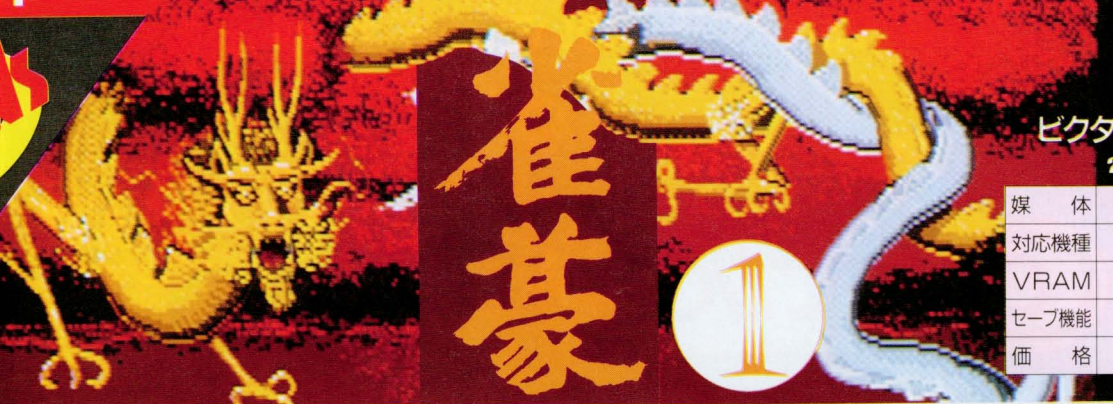
ワールド4 ジャングル

目に見えない障害物にぶつかって、進むことさえ難しい。生い茂る植物モンスターを倒して進まなければいけない。苦労するのだ

ワールド5 ピラミッド

中は意外に近代的。変な気流が流れていて歩きにくい。レーザー光線がとびかうし、何が出るかわからないぞ

発売中

推論型人工知能が搭載されたマージャンゲーム!

ビクター音楽産業
☎03-423-7901

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

雀豪 30人まで登録可能

『雀豪(じゃんごう)①』は、いままでのマージャンゲームとは一味(ひとあじ)違った本格マージャンだ。

『雀豪①』は、プレイヤーを30人までの登録制にしていて、プレイヤーがマージャンをするたびに、牌の打ち方、上がり方などの14項目の要素についてサンプリングして記録していくようになっている。

プレイヤーが対戦する相手(ビジター)の3人は、同じように登録されている他のプレイヤーのなかから任意に選択することができる。対戦相手は、サンプリングされたデータをもとにしてコンピュータによりプレイされる。

プレイヤーはホスト、対戦相手はビジターと呼ばれている

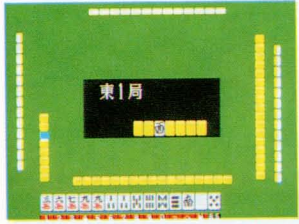
闘雀開始

ビジター3人を決定して闘雀開始。場所決めは自動的におこなわれる

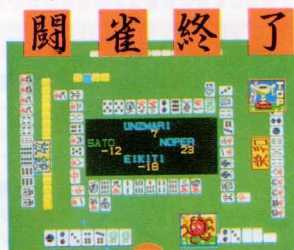
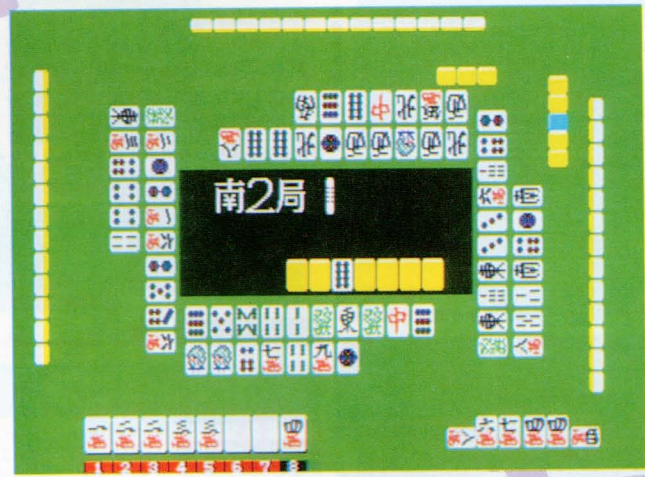
雀豪 打ち手のクセが反映する

『雀豪①』では、ゲームが終了するたびに獲得した得点が加算され、累計得点によるランキングが作られる。対戦相手は、このランキング表から選びだすので、どの対戦相手を選ぶかによって、マージャンのレベル選択をすることができるのだ。

また、サンプリング回数が多くなればなるほど、よりプレイヤー自身の打ち方に近づいてくるので、実際のマージャンと同じように、対戦相手の打ち筋を読み、引っ掛けリーチをするといった駆け引きが楽しめるようになる。

なお、『雀豪①』のルールは、一部の特例を除き日本麻雀連盟の標準ルールにしたがっていて、27000点持ち30000点返しの半荘(はんちゃん)戦、確定30100点、ノーテン親流れ、ノーテン罰符(ばっぷ)あり、食(く)い断(たん)あり、2翻縛(はんしば)りあり、2人栄(ろん)和(ほー)あり、ドラは裏ドラ、カンドラありとなっている。

スペースキーを押すと、中央の画面に4人の持ち点が表示される

闘雀終了

半荘が終了すると、トップとドベの発表があり、その後スコア・ブック表示となる

回 オプション機能も充実している

『雀豪①』は、オプション機能も充実している。

オプション機能は、サウンドのON/OFFやオープンモードの切り換え、登録した名前の変更などのほかに、半荘獲得得点ベスト10、獲得得点ワースト10、役満の記録が見られる「RECORDS」や総局数、栄和、自模、放銃などをした回数と過去に上がったときの役の種類と回数などの個人的な記録が見られる「PERSONAL」などがある。

RECORDS

1回の半荘で獲得した得点のベスト10。このほかワースト10、役満の記録もある

PERSONAL

過去に上がった役の一覧表。自分のマージャンの傾向などの分析に役立つ

またまた登場のゲームコレクション！ Vol.3を追いぬいて、つぎはVol.4

コナミゲームコレクションVol.4

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	4,800円

元気はつらつ！スポーツ5元中継

ゲームコレクションのVol.4がVol.3を抜いて登場。

今回は、スポーツシリーズIIで「コナミのサッカー」「コナミのピンポン」「コナミのゴルフ」「ハイパーオリンピック2」「ハイパースポーツ3」の5本が1枚のディスクにおさまっている。このソフト1本で、スポーツの5元中継が楽しめるような得した気分になれるのだ。それでは、さっそく各会場から競技のもようを中継してもらいましょう。会場さん、どうぞー！

コナミのゴルフ S

こちらコナミカントリー。ただいまゲームコレクションオープンが開催されています。全9ホールで、球もストレート、フック、スライスと打ちわけも可能で、1人でも2人でも自由にゴルフが楽しめ、お父さんとも遊べます。

右のコース図をたよりにプレイ

3D表示で気分満点

コナミのピンポン S

こちら、コナミ体育館。卓球の日本一をめざし、迫力満点のスピーディな試合が続き、場内は静まりかえっています。両選手とも、スマッシュ、ドライブ、カットと多彩な技を見せ、激しいラリーのまっ最中です。21点3セットマッチで、5段階のレベルが用意されています。

本物っぽい音とスピード感で気分もり上がる

プレイヤーの手の動きがさらにリアル。ピンポン！

コナミのサッカー S

こちらはコナミ球技場。ただいま白熱したサッカーゲームがくりひろげられています。レベルを5段階、チームカラーも8色から選択でき、同点になるとPK戦まで用意されている楽しいサッカーゲームです。

8チームから好きなものを選べる。ハーフタイムも設定できる

ちょっと人数が少ないけどサッカー

同点の場合はちゃんとPK戦も

スライディングタックルも可能

自転車は上下に障害をよけてひたすらダッシュ！

ホップ、ステップ、ジャンプで着地。角度がこの競技の命

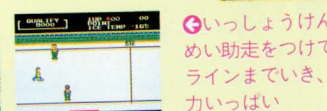
ハイパースポーツ3 S

続いてこちらはコナミ市民競技場です。自転車競技、三段跳び、カーリング、棒高跳びと4種目がいっぺんにおこなわれています。ややマイナーな競技ですが、その新鮮さが競技をいっそうもり上げています。おおっ、棒高跳びですばらしいジャンプが見られたもようです。

自転車競技

三段跳び

カーリング

棒高跳び

いっしょうけんめい助走をつけてラインまでいき、力いっぱい

ぶん投げるだけ。あとは野となれ…

助走をつけて投げたら掃く掃く！

すばらしいジャンプ!!

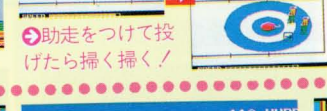
ぐぐぐーっと棒がしなってビュンとジャンプ。これはすばらしいぞ！

ハイパーオリンピック2

はい、コナミオリンピック競技場です。ただいまおこなわれているのは、110mハードル、ヤリ投げ、走り高飛び、1500m走の4種目です。ひたすら、体力で押し切る競技が多いので、4種目をひとまわりするだけで、選手もぐったりです。とくに1500m走が過酷な競技のようです。

110mハードル

ヤリ投げ

ハードルを飛ぶ姿がすてき♡

ヤリをかまえて助走でいきおいをつけてブンッと投げる。角度は45度がベスト

走り高飛び

1500m走

ぐっとそった背面飛びでクリア。かっこいい

1500m走は配分が重要

Sのついているゲームは、スナッチャーの専用カートリッジに対応していてSCCの音楽が楽しめます。

3タイプの盤と駒でプレイできる

立体的な画面のふつうのチェスセットだけじゃない。戦車や戦闘機の駒を使うバトルモードや、戦士やドラゴンの駒で戦うRPGモードで、いつもと違う雰囲気のチェスも指せるのだ。

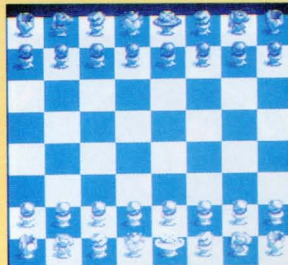
たんに盤と駒が3タイプあるだけならおおげさに騒ぐほどのことでもないが、それぞれの駒の感じにあわせて駒を動かすときのしぐさや、駒を取るときのアクションまで変わる。たとえば、バトルモードで駒を取るとき。取る駒を照準でねらい、カチッとあったところで(LOCK ON)駒を動かすと、敵の駒が爆発して消える。RPGモードでは、戦士が歩いていって切りつけ、戦いのすえに倒しているように見えるのだ。

ノーマルモード

↑リアルで立体的。これぞチェス

勝利

◀勝つとキングに光が差し▼負けるとキングが割れる

駒移動

↑駒を選び駒の輪郭で移動先を指定する

敗北

バトルモード

↑バトルモードの盤面。しぶい!

勝利

◀勝つと勇ましいグラフィック▼負けるとガイコツ

駒移動

↑照準マークを動かして移動先を指定

敗北

RPGモード

↑RPGモードは人間対モンスター

勝利

◀勝つとドラゴンを倒した騎士の絵▼負けると悲惨だ

駒移動

↑駒は移動先まで自分で歩いていくのだ

敗北

いろいろな便利機能もついている

プレイモードを選んでコンピュータのレベルを設定すると(人間どうしでも指せる)、試合がはじまる。プレイヤーがつねに白(先手)だ。

試合中にSELECTキーを押すと、下の写真のような指差し確認マークと便利機能のプレートがでる。機能は上から、やりなおし(すべて忘れてはじめから)、再現(試合の流れの確認)、棋譜表示、ヘルプ(プレイヤーのかわりにコンピュータが1手ぶん指してくれる。ただし、そのときのコンピュータと同じレベルの手)、盤面反転(コンピュータと人間の受け持ちが逆転する。つまり白のプレイヤーが黒になって黒だったコンピュータが白になるわけ。この機能でプレイヤーが黒で指すこともできる)、投了(無条件降伏でプレイヤーの負け)となっている。これで棋譜のセーブ/ロードさえできれば完璧なのだが、それはできない。また、機能プレートはないが、試合中にBSキーで「待った」ができる。

↑指差し確認マークで便利な機能を選んで実行

棋譜表示

↑棋譜表示機能。「+(有利)」や「!(好手)」は表示されない

盤面反転

↑盤面を反転するだけでなく、プレイヤーが黒で指すようになる

発売中

あの九玉伝がパワーアップして帰ってきた

新九玉伝

テクノソフト
☎0956-33-5555

媒体	
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／ディスク
価格	7,800円

※タイトル画面のみ自然画

前作九玉伝から数百年後、新たな冒険が始まった

前作、九玉伝では双子の坊主ちんねんとそんねんの活躍によって封印された九玉。それから数百年後、誰の仕業か封印が破られ怪しげな力を持つ九玉がばらばらに散らばってしまった。この九玉を集めてもう一度封印するため、キミはミンキー涼となって魑魅魍魎のこの世界を旅することになった。

敵を倒して、クリスタルなどを手に入れて武器を買って、戦って、レベルをあげて……とはRPGお決まりのシステムだけど、ゲームのバランスがよく、安心してプレイできる。

これが、2＋の自然画。この上に漢字が表示される

九玉が封印されていたこの曼陀羅が破壊された

装備や体力などのパラメータ表示画面

まちの人々

宿屋。ここではクリスタルをお金に換えてくれる

薬屋。体力回復剤などの特殊な薬を売ってくれる

病院。持ち金の半分で体力回復。貧乏なとき助かる

散らばった九つの宝玉を集めるのだ

このゲームの舞台となる世界はほとんど一方通行で、町から町へと渡り歩いていく。やっとたどり着いた町で無理難題をふっかけられてしかたなく難題を解決していくと九玉の1つが手に入って……といった具合。町の人が困っていたら必ず助けてあげよう。

新九玉伝すごろく

主人公が出発する町から、つぎの町への過程をすごろく風に紹介してみた。もちろんRPGなので敵と戦って経験値をかせがなければならなかったりするが、ほぼこんな感じでゲームは進行する。

スタート

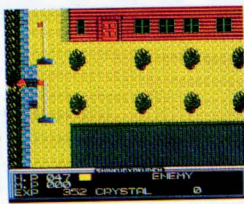
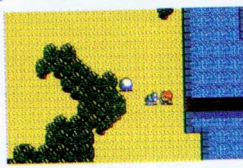
イチダスの町。さいころの数右へ進む

ここに止まったら「いんろう」がもらえる

善戦むなしく、あなたは死んでしまいました。スタートにもどる

「いんろう」がないと3つもどる

王様に会って、1000ゴールドもらい防具を買う

700ゴールドで武器を買って装備を整える

敵に出会う。武器があれば左に、なければ上に進む

ツイン攻撃！　防具があればクリスタルを手に入れて左へ、なければ上に進む

あがり

無事ニラスの町にたどり着きました

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円※

※CDシングルつき

生還したサドラーたちは再び闘いに

前作『XZR（エグザイル）』で、2大超大国の首相を暗殺、最終戦争の勃発（ぼっぱつ）を防いだサドラーたちアサシンのメンバーが、故郷の村に生還した。

戻ってすぐにシリア砂漠に現われた怪物退治を頼まれ、あわただしくまた出発となった。シリア砂漠に向かったサドラーは、怪物を難なく倒したが、その残骸から、本来イスラム教と敵対しているキリスト教十字軍を護衛するテンプル騎士団の首領、ユーグ・ド・ペインからの会見申しこみのメッセージを受け取る形に。エルサレムまで出向いたサドラーたちは、そこである仕事を依頼される。

↑RPGシーンでは、買い物やゲーム上重要な情報収集をする

↑ゲーム中のマップ移動や体力の回復はアジトシーンでできる

マギック!ドラッグ!迫力のアクション

システムなどのほとんどは前作を引き継ぎながら、全体としてパワーアップしている。とくにアクションシーンに登場する巨大なボスキャラとの対決は、迫力満点だ。もちろん、ハシシ、マリファナなどのおなじみのパワーアップ用ドラッグや、各種マギック（善の魔法）も登場。

砂漠の化け物　地面の下から襲ってくる巨大なイモムシ型の怪物!

デカキャラだ!!

サドラー　主人公のサドラー。剣とマギックの力で敵と戦い、レベルアップ。

バイオリズム　サドラーの状態を示す。各種ドラッグで能力を変えると激しくゆれ動く。

HPのゲージ　ヒットポイントの状態。ゲージが下限を超えると死んでしまう。

MPのゲージ　攻撃、回復などの魔法。レベルが上がると9種類まで使える。

イスラム異端派、暗殺団『アサシン』とは

サドラーと、その仲間たちはアサシンのメンバーである。アサシンとは、イスラム教異端派に属し、堕落（だらく）した正統派や、当時のイスラム世界に侵攻してきたキリスト教徒に対する過激なテロ行為から、恐怖の暗殺団として恐れられていた。

そして、サドラーたち5人のそれぞれが戦士や魔術師といった特徴ももち、その特徴をいかしていく感じでパーティ編成をとる。このあたりがもっともRPGらしい。

仲間たち

仲間は各種能力のエキスパート。パーティは4人まで。

サドラー
アサシンのリーダーにして剣と武術にたけた最強の戦士。20才。

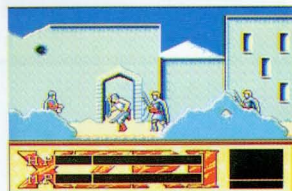
キンディー
多くの戦士を養成した鋼の肉体をもつ、怪力無双の大男。32才。

ルーミー
風のような身軽さと8か国語をあやつる能力を持つ。16才。

ファキール
大魔術師。占星術などの英知を身につけた知恵者。年令不詳。

スフラワルディー
IQ180の明晰な頭脳をほこる科学者。自然の事物について詳しい。

謎が謎を呼び、舞台は世界中へ!

前作でアラーの奇跡によって時空を超えたサドラーは、今回も世界中を飛びまわり、行く先々でいろんな人物と出会う。元フランス貴族ユーグ・ド・ペイン。平安末期の僧、仁寛（にんかん）。吟遊詩人ジョフレ・リュデル。人物をたどっていくことによって最後に「究極の建築物」を知る。いったいそれはどんな物なのか。

↑エルサレムの街では、十字軍の兵士と戦う。そして舞台はイスラム世界を離れ、世界中へ……

謎のカギを握る人物

物語を進めていき、謎を解くきっかけとなるのが以下の人物だ。みなどこか異端者のようだが……。

ユーグ・ド・ペイン
←テンプル騎士団の首領であったが、十字軍が暴徒化したため、謀反をはかる

仁寛
←平安末期の日本で邪教の烙印を押されて伊豆で流刑の身に。真言宗立川流の祖

ジョフレ・リュデル
←キリスト教異端派カタリ派の吟遊詩人。インドの地でサドラーたちと出会う

温泉町が舞台のコミカル・ホラーAVG

白夜物語
ウィンチェスター家の末裔

イーストキューブ
☎011-711-7709

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

さびれた温泉町の奇祭、タツ年フェアとは……？

東峰学園大学4年生で探検部の部長である佐藤博之は、ある洋館を求めて、さびれた温泉町に来ていた。町は12年に1度、タツ年のみに行われるという祭り、「タツ年フェア」のまっ最中。

祭りの期間中、町はすべて西洋化され、屋台がレストランに、旅館がホテルになるという。この祭りの由来は洋館にあるらしい。そして、博之は洋館がウィンチェスター家の屋敷であることを知った。ウィンチェスター銃を発明したといわれるその家は銃で殺された人々の怨念によって呪われていたのだ。博之はディスコで知りあったかずえとるり子とともに洋館に向かうことにした。タクシーに乗った3人の前で早くも恐怖が幕をあけた。

●全体はこんな画面

メイン画面の右に位置する地図は移動できる場所を表している。建物に入ると室内の見取り図が表示されるようになるのだ。

事件の舞台
ゲーム序盤は温泉町を廻って情報を集めるのだ！

公園：ここには何度か来てみよう

屋台：おばさんに情報を聞くのだ

ホテル❶：博之が泊っているホテルだ

ホテル❷：いろいろ調べてみよう

図書室：本を読むことはとても大切だ

音楽室：学校はさびれて閉鎖されてる

教室：ここであるものを手に入れろ

ディスコ：ここで2人の女のコと出あう

入ってはいけない呪いの館に閉じこめられた！

洋館は暗く静まりかえっていた。ローソクを手に部屋の灯りをつけに行ったかずえは悲鳴とともに姿を消す。出口のドアは開かず、この呪いの屋敷に閉じこめられた2人。なんとかかずえを助けだし、この洋館から脱出しなくてはいけないのだ。2人の前に現われる数々のモンスター。幾多の攻撃をかわし、洋館の出口を見つけだすことが博之であるキミに与えられた使命。

散らかってる本にヒントが……

いろいろな種類の本がある

パワーゲージつきの画面

白夜物語には戦闘モードがある。モンスターが襲ってくると、画面右上のパワーゲージがいっぱいになり、ダメージを受けるたびにゲージが減少していくのだ。

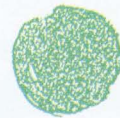
有効なコマンドを選ぶと敵にダメージを与えられる

もう、誰も信じられない。突然襲ってくるなんて！

そう、恐怖は突然に襲ってくる。洋館の中はもちろんのこと、この温泉町のいろんなところにモンスターたちはひそんでいるのだ。まさかと思うような人が、みるみるバケモノに変わっていくようすはキミを恐怖のどん底にたたきおとしてくれるだろう。

人面犬は人の顔をもつケモノだ

人間がモンスターにかわることが……

モンスターの王者ドラゴンだ

呪われたウィンチェスター家の末裔を捜せ！

ウィンチェスター家の末裔、スーザン・ウィンチェスターを捜すことさえできれば、かずえを救い出すことができる。彼女はいったいどこにいるのか？

かずえが縛られている中央の魔法陣が不気味だ

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

仙人を主人公にした中華風シューティング

人里離れた中国奥地の山々では現在も仙人になりたいと願う人々が修行をつづけているという。主人公のマイケル・チェンもそんな若者のひとり。仙人の最高位「中華大仙」をめざして、長く過酷な修行の旅を始めた。

中国って本当に仙人がいるような気がするね

パワーアップは中華料理で!!

このゲーム、パワーアップ・システムがとってもユニーク。画面上に登場するぎょうざ、しゅうまいなどの中華料理をすべて撃つとパワーアップ・アイテムが登場してくるという仕組み。なんかお腹がすいてくるのだ。

中華料理の代表的な点心のひとつだ

5個全部を撃つとアイテムに変化する

パワーアップアイテム
これなしではクリアは不可能。全部で5種類だ

12種類のスゴイ法術

主人公のチェンは仙人。当然法術なんかも使えちゃうのだ。種類は12種類もあって、どれもこれもがハデなやつばかりだ。なかなか変化にとんでいる。

分身
分身が4方向に飛んでいくぞ

四界火
4方の火の球がグルグル回る

火竜
炎が竜のように、飛んでいく

各面のグラフィックは水墨画タッチ

ゲームステージは全部で5ステージ。どの面もいかにも中国ってかんじの水墨画タッチのとってもきれいなグラフィック。

各ステージにはそれぞれ巨大なボスキャラが待ちかまえていて弱点を狙わないと倒しにくい。ボスキャラを倒すことによって仙人としての位がひとつずつ上がっていき、目標の「中華大仙」に一歩一歩近づいていくのだ。

STAGE 1 五行山（ごぎょうざん）

最初はほんの小手調べといったところ。水墨画がとてもイイ。

かみなりに注意

こいつはどこをねらっても倒せる

STAGE 2 黄河（こうが）

敵の強さも1面とは大違い。とくに中ボスがかなり強くなっている。

こいつは強いぞ

頭の皿が弱点だ。集中してねらえ！

STAGE 3 万里長城（ばんりのちょうじょう）

敵の攻撃の激しさに、移動する大虎などを見失いがちだ。注意！

こいつが中ボス

サングラスの上のほくろが弱点

STAGE 4 泰山（たいざん）

目を皿のようにして敵を追わないといけないほどむずかしい面だ。

2面の鬼は強い

服についているベルトが弱点！

STAGE 5 天上界（てんじょうかい）

天上界では竜に注意しよう。こいつの弱点は頭。しつこくねらえ！

美しい天上界だ

おでこの丸い部分が弱点。固いぞ

大いなる万里長城！　雄大な中国を感じさせるステージ3のマップだ

発売中

いきなり、T&Eの総決算ディスク・マガジン発売！

T&Eソフト
☎052-773-7770

媒　体	2DD※
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	2,500円

※ソフトベンダー武尊のみの販売

T&Eらしいというか、ノリがとにかく楽しい！

あまりにも突然に、発売が決まったらしい。そういうところも、内容もT&Eらしいノリのよさが感じられるバラエティ・ソフトだ。おもな内容は「新春スペシャル座談会」に始まって、『ハイドライドX』の情報、そして『レイドック2』『グレイテストドライバー』『サイオブレード』のデモやミュージック・コレクション。さらにT&E秘蔵のゲームなどもりだくさん。

1枚目のディスクのタイトル画面とその目次。座談会がある

これが中身

2枚目。目次は内蔵時計に従って昼、夜で画面が変わる

ハイドライドXとは…!?

『ハイドライドX』にいよいよ迫るぞ

開発の内藤氏からそのすべてを聞き出そうとするよぴかわ氏だったが……

すこしずつしゃべってしまう内藤氏。もっと聞きたいなあ

くだらないことをいったり、かわすとよぴかわ氏がムチを使う。悲惨な叫び声がこだまする

ギェ〜〜〜ッ

こうしてムチによってどんどんしゃべってしまう内藤氏だった…

そのほか福袋的にゲームやデモがすごい、すごい！

座談会の中をのぞいてみると、開発にたずさわった人ならではの意見が聞けたり、こっそりと業界のあぶないネタが公開されていたりしてなかなか興味深い。また、1年をふりかえっての反省や、今後の課題などのまじめなものもある。そして、そのほかには未発表のシューティングゲーム『ARUGO-J』や軍人将棋に似たボードゲーム『じゃんけんウォーゲーム』、MSX2をしゃべらせる『MSX2おしゃべり君』もおもしろい。とにかくあきさせない！

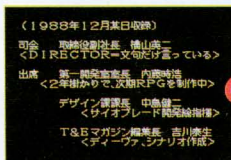
『サイオブレード』のBGMが17曲も

未発表シューティングゲームだいっ

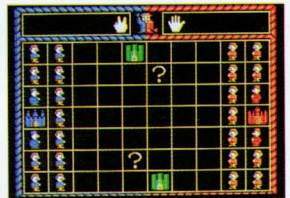
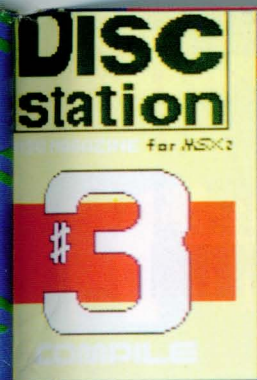
MSX2にムリヤリしゃべらしてしまうというソフトなのです

ガハハハハ

軍人将棋みたいな「じゃんけんウォーゲーム」

あぶない新春対談

座談会の出席者の案内がまず最初に出る

副社長の横山氏から、あいさつがあって始まり……

座談会らしく話題によってはみんなで(笑)なのだ

『グレイテストドライバー』が1コースだけ楽しめるサービスソフト

3号の最新情報をのせて！

DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6006

媒　体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	1,980円

Mファンではカミングスーンで紹介したあとNEWSにするのが恒例になっているけど、『DS』は隔月で出るので連載コーナーで特別に毎月フォローしていきたい。で、今月はいち早く3号に迫る／

第3号も内容充実で待ちどおしい！

ファミスタのホームラン競争!!

号を重ねるごとに充実度アップの『DS』(ディスクステーション)だけど、3号もすごい。

発売が4～5月の予定のナムコの『ファミスタ(仮称)』をいち早く体験できるゲームがなんと入っている。かたちはホームラン競争となっているけど、こんなふうに発売前のソフトが楽しめるなんて驚き。2月8日の発売が待たれる。

このほかにも、いつものBGVやレトロソフト、投稿作品、もちろんMファンのコーナーも入る予定だ。未定の部分も多いけど、とりあえず決まっているものをこれから紹介しよう。

BGVは2本もある！

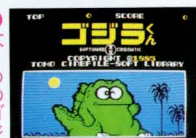
2号ではクリスマスツリーを飾りつけするポエムっぽいBGV1本だったけど、3号では2本入る予定だ。1つは顔がぐるぐる回ったり、でかくなったりする『魔顔人マイケオ』。もう1つはかわいめの『バレンタインデー』。編集部としては前号のノリから後者を楽しみにしているのだけど……。だって右にある画面の顔、怖い／

➜青い顔がちいさかったのが、でかくなってクルクル

➜恒例のBGVもアイデアがいつも新鮮で楽しい！

真ゴルベとゴジラくん

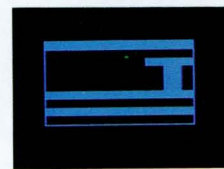
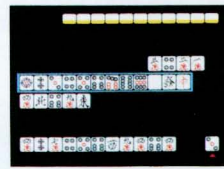
➜前号は横スクロールだったけど3号は縦だ

➜太りめのゴジラくんのアクションパズル

『ファミスタ』以外にプレイできるゲームはこの『真ゴルベ』の縦スクロール面とレトロゲーム『ゴジラくん』。『ゴジラくん』はずっと前に東宝から発売になったパズルアクションゲームだ。このゲームを知っている人はいないだろうな。MSXの歴史の長さを感じてしまう。

そのほかもりだくさん！

さてさて、このほかに決まっているものは、前号におしくも入れられなかったブレイン・グレイの『妖怪変紀行』のもの何かとニャンクルのビッツーからの何か、そしてBASICゲームはゲーム・アーツの何かだ。さらにおとぼけAVGの『魔導師ラルバ3』と画面に出ている役ハイと同じものを集める、ちょっと変わった2人麻雀『麻似雀(まにじゃん)』がコンパイルから。Mファンはファンダムの1画面のものをいくつかまとめて、と思っている。できたら、あるテーマにそって選びたいのだけど、もしリクエストがあるならアンケートハガキのメッセージの欄に書いておいてくれるとうれしい。

さて、3号のあとに春のスペシャル版、3枚組9,800円の予定があるというが……／

➜同じ役を作っていく2人麻雀ゲーム『麻似雀』

➜まん中の一列と同じものを集めるのに最初からミス

➜Mファンで候補にあがっている1画面プログラム

➜これも候補の1画面プログラムの『さらでうす』

※画面は開発中のものです。Ⓒコンパイル／ナムコ／ほかたくさん

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／11月15日から12月14日まで

今回の期間は、年末商戦にさしかかるところで、発売されたソフトの数も多い。ほしいソフトを逃さぬように。ショップひとり旅は協力店、3店に期間中の売れゆきを聞いてみた。

⬅からくもいちばんの売れゆきとなったディスクステーション

★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

11月

15日／★コナミゲームコレクションVol.1〜2(D)／コナミ／各4,800円
過去のゲームを集めたディスクソフト。全4作発売予定。
★アークス(D)／ウルフチーム／8,800円♪
壮大でドラマチックなRPG。ビジュアルシーンも多い。
★学園戦記(D)／チャンピオンソフト／6,800円
私立帝王学園にかくされた謎を探るアドベンチャー。

18日／★テトリス(D)／BPS／6,800円♪
落ちてくるいろんなパーツを横1列に並べて消すパズル。

21日／★孔雀王(D)／ポニーキャニオン／7,800円
同名漫画のアドベンチャー型のRPG。

24日／★ファンタジーⅡ(D)／ボーステック／9,800円
パーティ形式のRPG、ファンタジーの続編。

25日／★原宿アフタダーク(D)／工画堂スタジオ／8,800円
原宿の街に起きた殺人事件を解明するミステリーAVG。

26日／★スターシップランデブー(D)／スキャップトラスト／7,800円
女の子をせめるHなゲーム。2+の自然画が見られる。

30日／★中華大仙(D)／ホット・ビイ／6,800円
仙人の修行をつみながら闘うシューティングゲーム。

12月

1日／★ぺんぎんくんwars2(R)／アスキー／6,800円
ぺんぎんくんが数々の動物と球を投げあうアクション。
★白夜物語(D)／イーストキューブ／7,800円
ウインチェスター家で事件が起きた。恐怖と謎のAVG。

1日／★花の清里(D)／スタジオパンサー／7,800円♪
清里に招待してくれた叔父の死をめぐるアダルトAVG。

2日／★コナミの占いセンセーション(D)／コナミ／4,800円
相性、手相、おみくじなどいろんな種類の占いソフト。

8日／★ディスクステーション2号(D)／コンパイル／1,980円♪
大好評のディスクステーション2号。自然画も見られる。
★アルギースの翼(R)／アスキー／7,800円
以前ディスクで発売になっている同名RPGのROM版。
★めぞん一刻 完結篇(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
人気漫画のAVG。ROM版はすでに発売されている。
★ハイデッガー(D)／ザインソフト／7,800円
人類破滅をさけるべく歴史をかえるシミュレーション。

9日／★R-TYPE(R)／アイレム／7,300円♪
お待たせ/　ファン待望のシューティングゲーム。
★きまぐれオレンジロード(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
優柔不断の主人公をめぐる三角関係の話のAVG。
★MSフィールド(D)／ファミリーソフト／6,800円
機動戦士ガンダムのキャラで戦う戦闘シミュレーション。

13日／★琥珀色の遺言(D)／リバーヒルソフト／9,800円♪
琥珀館に起きた事件を追う、本格ミステリーAVG。
★新九玉伝(D)／テクノソフト／7,800円♪
九つの玉を封印すべく戦うRPG。『九玉伝』の続編。
★ちょっと名探偵(D)／チャンピオンソフト／6,800円
女の子2人の探偵がひき逃げ事件を解決するAVG。

ぶらりショップひとり旅スペシャル

このコーナーも回をかさね、協力してくれるショップの数も増えてきた。今回は期間が年末商戦にかかるということで、スペシャル企画(というほどではないけど)として、協力店、3店(サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店)それぞれのソフトの販売状況を取材してみた。期間中の12月9日には、ユーザー待望のお待たせソフト『R-TYPE』も発売になっているので、そのへんの人気の度合いなども興味深いところだ。

●サトームセン1号店(鈴木さん)
今回の期間中に発売されたソフトについては、あまり大きな動きが見られないですね。いまだに、『ラスト・ハルマゲドン』や『グレイテストドライバー』などが売れていて、ほかはいまいちという感じです。12月に入ってからのソフトについては、たぶん学生が試験期間なので、あまりふるわないんだと思います。注目の『R-TYPE』ですが、これもまだいまいち。12月後半になって期待できそうですね。

●J&P町田店(平田さん)
はっきりいって、この時期、MSXのソフトで目だった動きというのは見られなかったですね。売れた数だけでいえば、『ディスクステーション2号』ですが、創刊号ほどのいきおいはなくなりました。本格的に動き出すのは、この次の期間でしょう。地味な動きですが、『アークス』などが少しずつ売れています。『R-TYPE』の人気はいまいちもり上がりにかける感じです。

●LAOX武蔵小山店(仲村さん)
単純に本数だけでいうなら『ディスクステーション2号』が売れていますね。ただこれも1号ほどのいきおいはないですね。ほかにはラスハゲやGDがまだ売れつづけている感じです。あとは『ぺんぎんくんwars2』もなかなか売れています。クリスマスまえなので、それまで待ってというお客さんが多いようです。『R-TYPE』はなかなかの売れゆきですが、まだまだこれからという状況ですかね。

⬅⬅ついにという感じで登場したR-TYPE。でもゲームはおもしろいからゆるしちゃう?

協力：サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

年末のいきおいに負けて今月のCOMING SOONはちょっと少なめ。でも、発売予定は多いので失望する必要はない。コナミから新作の予定が2本もとどいたし、ゲーセンでしか遊べなかった『パックマニア』のMSX2版が姿を現したので、ますます失望する必要はなくなった。ただし、これらのソフトを買うお金がないキミは失望する必要あり！

※画面はすべて開発中のものです。

魂斗羅（コントラ）

■コナミ■☎03-264-5678■2月下旬発売予定

媒体	メガROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	アクション

思う存分銃を撃ち、スカッとあばれるアクションゲーム

画面は3パターン。タテ、ヨコスクロールと3Dとバリエーション豊富

2人同時プレイができなくなったぶん、ゲームがややむずかしくなるかも……。でも、1人プレイなら楽しさも1人じめできるというもの

西暦2041年、ニュージーランド沖合のガルカ島に隕石が落下した。その2年後、人類滅亡をたくらむ"レッドファルコン"と名のる侵入者が、ガルカ島一帯を占拠した。地球海兵隊所属の魂斗羅（最強の闘士）、ビルとランスの2人の上等兵は敵の前線基地及び中枢壊滅のため、ガルカ島へとむかった……。

ゲームセンターや、ファミコンでおなじみの戦争ゲームの移植版。ただし、MSX版ならではの、オリジナルステージやキャラクタも用意されている。

タテスクロール、ヨコスクロール、3D表示と3パターンの画面でゲームは進行する。熱帯密林やツンドラ地帯、地下通路などさまざまな条件のなか、銃を片手につき進むのだ。キミの味方はこの銃とジャンプのみ。主人公は2人だけど、プレイできるのは1人だけ。ゲーセンやファミコン版とちがって、2人同時プレイはできない。ちょっと残念だけど、オリジナルキャラなどが増えたのでがまん！

3D表示の画面。ふせてかわすという技も重要だ。3Dのエリアには、横に流れる電流のワナなどもしかけてあってなかなか難関

牌(はい)の魔術師

■コナミ■☎03-264-5678■2月中旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	テーブルゲーム

コナミはマージャンでキャラクタの性格診断?

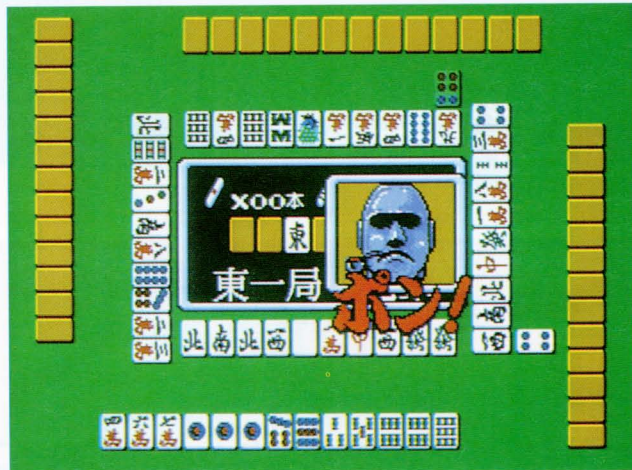
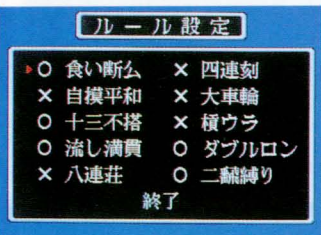
●コナミのキャラで楽しく対局

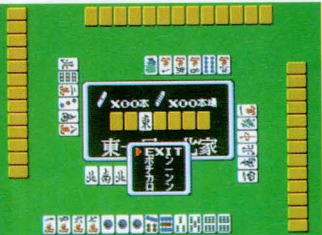
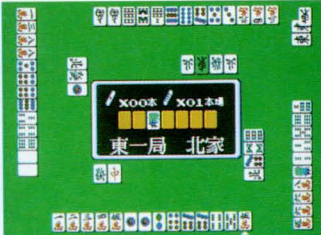
コナミの新作第2弾はマージャンゲーム。練習対局と実戦対局の2つのモードが用意されているほかは、いっけんふつうの4人打ちマージャン。ところが対戦相手の8人というのがコナミのゲームキャラなのだ。性格の一部を下で紹介してある。

●楽しさのもとは多くの機能

このゲームの機能をざっと書き出すと、

①音声出力機能
「ポン」などの声が出る。
②ルール設定可能
こまかいルールを設定できる。
③HELP機能
ほかのプレイヤーから鳴ける牌などが出ると場を一時止める。
④BGMのON/OFF、曲目選択機能
⑤対戦相手性格設定
8人のキャラの、役のねらいかたなど、性格を設定できる。
⑥画面補正機能
画面の表示位置を正す。
⑦新10倍SRAM対応
各キャラクタたちが、対局をかさね、セーブすると成長して強くなる(実戦対局のみ)。

とくに性格設定と成長機能はゲームをいっそう楽しくする。

↑とつぜんモアイのポン! こんなふうに声とともにキャラが顔を出す

↑ルール設定画面。ゲームまえに、この画面で表示されているぶんのルールが設定できる

↑各キャラの性格設定画面。アフロディーテの初期の性格は上のよう。女の子だから鳴き虫

↑ポンやチーなどはウインドウでOK。HELP機能を使えばウインドウは勝手に出てくる

↑オープンモードを使えば、相手の手のうちも見ることができる。ただし練習対局のみ可能

相手となるのはコナミのキャラクタ軍

シモン

←強気。おりない、相手の捨て牌は見てない

ゴエモン

←字牌や一九牌が嫌い。メンゼンでタンヤオ好き

ポポロン

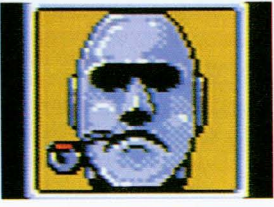
←強く、賢い。自分の手をよく考える強敵(?)

ペンギン

←単純なので、一色手ばかりをねらってくる

アフロディーテ

←女の子だから(?)すぐに鳴く。手は安い

モアイ

←チャンタねらいで、ペンチャンなどを好む

スナッチャー

←テンパイそくリーチ。待ちのよしあしは無関係

ヴェノム

←リーチには打ちこまない。ヤミかツモしかない

パックマニア

■ナムコ■☎03-756-2311■発売日未定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

なつかしのパックマン3D版

むかしむかし、ゲームセンターではやったゲームに『パックマン』というゲームがありました。口をぱくぱくとさせた主人公が、ふよふよ歩くモンスターから逃げながら、迷路に散らばった点(?)を取っていくゲームでした。ところが、大きな点を食べると逆転、主人公がモンスターを食べてしまうというドキドキはらはらのゲームでした……とむかし話のように書き出してしまいたくなるくらいなつかしいパックマンが、3D表示の『パックマニア』となって帰ってきた。

ゲームセンターに登場したのが1年ぐらいまえ。今回は、ほかの機種に移植されるまえに、いきなりMSX2で登場だ。

ゲームの基本部分は、モンスターから逃げながら迷路に落ちている点を食べていくパックマンと同じ。迷路が3Dになってスクロールするようになったのと、主人公のパックマンがジャンプできるようになったあたりが大きなちがい。迷路も何種類かに増え、スピードアップするスペシャル・パワー・アップ・アイテムが用意されたのも旧作とちがうところだ。楽しさも数倍になって、旧作とはひとあじちがうゲームになった。

ジャンプで敵をよける

3D画面で立体的になった。スクロールをする

キャラクタはあいかわらず。単純だがかわいい

ワンダーボーイII モンスターランド

■日本デクスタ■☎03-255-9761■4月発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

RPG要素たっぷりのアクションゲーム

主人公ワンダーボーイが、モンスターランドにやってきたところからお話がはじまる。そこには悪の怪物、ドラゴンがはびこり、人々の平和はみだされていた。そこで、ワンダーボーイがドラゴンを退治しに、冒険の旅へ出ることになったのだ。

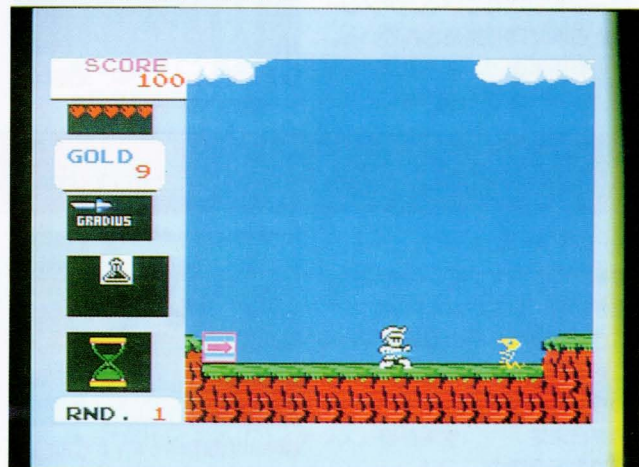
『ワンダーボーイ』といえば、ゲームセンターではやった横スクロールのアクションゲーム。ワンダーボーイはMSXには移植されなかったけれど、その続編、『ワンダーボーイIIモンスターランド』が移植された。

モンスターランドのほうは、たんなるアクションゲームにとどまらず、RPG的な要素がたくさんもりこまれ、いわゆるアクションRPGというような感じに仕上がっている。

まずは、町のなかで旅の準備。防具屋やくつ屋などで装備をそろえ、酒場ではさまざまな情報を手に入れなければ、冒険ははじまらない。ただし、これらの装備をそろえるにはゴールドが必要。敵を倒さないとゴールドは手に入らない。と、形式はまったくアクションRPGなのだ。そのぶん、謎解きなどもくわってゲームも奥の深いものになっている。アイテムも多く用意され、秘密のショップなどもあって長く楽しめそうだ。

ゆかいなボスキャラも登場

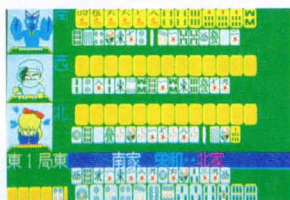
ワンダーボーイはやたらと元気

店ではモンスターがむかえる

横スクロールの画面を、剣を突き出し敵を倒しながらつき進むのだ

MSXの画面がなくても COMING SOON

とつぜん復活したこのコーナー。発売予定表には載っているけど、まだ姿を現していないソフトたちを、他機種の画面写真で紹介してしまおうというコーナーだ。今月は大量8本紹介！

ぎゅわんぶらぁ自己中心派2（ゲームアーツ）

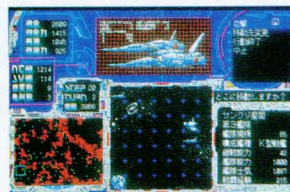
昨年11月に発売された『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編。同名の漫画のキャラクタを相手に打つマージャンゲーム。登場キャラクタも新調されてMSX1、2(2+)両対応で登場。
発売日未定
88、X1で先行発売中

キャラクタが一新。1と合わせれば人数も増える。画面は88版

ミッドガルツ（ウルフチーム）

人間とドラゴンの共存する世界のお話。ドラゴンと兄弟同然に育った主人公が、1本の剣を見つけることから物語がはじまる。ビジュアルシーンたっぷりのアクションゲームという感じ。
3月下旬発売予定
98が1月発売予定

ドラゴンに乗って冒険の旅に出るのだ。画面は88版

シュヴァルツシルト（工画堂スタジオ）

宇宙を舞台にした、シミュレーション。外交・外商、軍事、投資など、あらゆる分野で戦略をたてないとならない本格派だ。シナリオもかなりこまかく考えられていて、じっくり楽しめる。
発売日未定
98、88で先行発売中

シナリオがこりにこったシミュレーション。画面は98版

ディガンの魔石（アーテック）

とつぜん奥さんをおそった奇病の原因を調べに、旅をはじめるパーティ形式のRPG。RPG的な成長させるといった要素よりもストーリーが流れるという感じでAVG的なゲーム内容。
3月上旬発売予定
98で先行発売中

シリアスなストーリーのAVG的RPG。画面は98版

マイト・アンド・マジック2（スタークラフト）

すでに発売されている『マイト・アンド・マジック』の続編。画面レイアウトも、ガラッとかえてシナリオはさらに壮大にパワーアップされている。アメリカと日本で同時発売されている。
2月発売予定
98、88、X1で先行発売中

大人気のＲＰＧ続編。画面構成も一新された。画面は98版

怨霊戦記（ソフトスタジオWING）

悪霊におびやかされている街に起きる不気味な事件の謎を解くAVG。おどろおどろしい画面とシナリオの展開に、背筋の寒くなるような感じで、小説を読んでいるようなゲームだ。
1月下旬発売予定
88、FM77で先行発売中

ホラー映画好きな人にはもってこいのＡＶＧ。画面は88版

死体置場で夕食を（テクノポリスソフト）

赤川次郎原作のAVG。ゲームは章だてされていて、時間の概念があり、設定された時間内に解けなければ、その章のはじめにもどされてしまうという、かわりだねのゲーム。
発売日未定
98で先行発売中

赤川次郎原作のＡＶＧなんて、おもしろそう。画面は98版

アメリカンサクセス（ウインキーソフト）

4人までいっしょに遊べるシミュレーションゲーム。農地、リゾート地、鉱山、工業地の4種類の土地から好みのものを買い、設備投資して収益金をあげ、成り上がるえぐいゲーム。
1月下旬発売予定
88で先行発売中

キミはアメリカンドリームをつかめるか？　画面は88版

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。 COMING SOON

★マークはMSX2/2+のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	5日	★阿佐田哲也のA級麻雀(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	11日	★ウルティマI(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬	コナミゲームコレクションVol.3(D)/コナミ/4,800円
	下旬	ゴーファーの野望(R)/コナミ/5,800円
	下旬	★アンジェラス(D)/エニックス/8,200円♪
	下旬	★プレイボールII(D)/ソニー/6,800円
	下旬	★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	下旬	★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬	◎秘録 首斬り館(D)/BIT²/8,800円
	下旬	★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬	★打ち碁マスター(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	?	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
2月	3日	★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定
	8日	MSX・FAN3月号(本)/徳間書店/特別定価
	8日	◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円♪
	中旬	★牌の魔術師(R)/コナミ/5,800円
	21日	★ザ・ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	下旬	★魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	?	★マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	?	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円♪
	?	★少女遊戯(D)/グレイト/7,800円
	下旬	★ワープロカートリッジ(R)/松下電器/19,800円
3月	3日	●第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定♪
	8日	MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/特別定価
	上旬	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	下旬	★ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬	★釣りキチ三平 釣り仙人編(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	★妖怪変紀行(D)/ブレイン・グレイ/6,800円♪
	?	◎ディスクステーションスペシャル(仮称)(D)/コンパイル/9,800円♪

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月以降	♠ぎゅわんぶらぁ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/価格未定♪
	★シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★白と黒の伝説 百鬼編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 輪廻転生編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 アスカ編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★スターダストハイスクール(D)/データウエスト/7,600円
	★ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
	★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定
	●ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定
	★パックマニア(R)/ナムコ/価格未定
	ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★GCALC(D)/ハル研究所/14,800円
	★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★抜忍伝説II(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	★東方見文録(D)/ナツメ/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	★死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
	★内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
	★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
	★蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
	★パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	★サイレントサービス(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	★ガンシップ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
	★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
	★三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
未定	ハイドライドX(未定)/T&Eソフト/価格未定

この情報は12月19日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用ソフトです。価格のあとの♪はMSX-MUSIC対応です。
♠はMSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

思考ルーチンもグラフィックも、MSX版が最高の出来！

FAN CLIP

ぎゅわん自己

松田充弘

（ゲームアーツ代表取締役社長）

アニメ番組が始まったかと思うようなよくできたオープニングデモと個性的な雀士たちとの勝負が受けて『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が売れている。他機種ではすでに大好評を呼んでシリーズ化しているものなので、売れるのも当然といえば当然。そこで、今月のクリッパーは、ゲームアーツの松田社長単騎でリーチをかけた。

MSXがはじめて世に出たとき、ぼくはアスキーで最初のMSX用ゲームのプロデュースをやっていました。今、うちの開発にいるメンバーのほとんどは、そのころいっしょにやっていた連中なんです。だから、MSXのノウハウはあったんですが、これまでMSXのソフトはあまり出していません。

ひとつにはROMだと売れなかったときにダメージが大きいからです。逆にいうと、今度の『ぎゅわん自己』は受ける確信があったのでやったわけですね。

こいつらと麻雀やってみたい

ぎゅわん自己の企画は、副社長の宮路が原作のマンガを読んでいて「こいつらと麻雀やってみたい」と純粋に思ったところから始まっています。

最初にPC88版を出せるようになるまで、2年間。麻雀の考え方そのものを徹底的に分析するのと同時に、雀士の個性を抽出し、それをいかに数値化するかに労力を注ぎました。けっきょく、雀士の個性を表現するのに、200から250種類のパラメータが必要だったんです。

そのあと、操作性と思考ルーチンをグレードアップして88版の『ぎゅわん自己2』を出しましたが、じつは、当初からMSX版はそのよくなったほうのルーチンができるまで待とうという方針でした。だから、MSX版は、雀士の顔触れや見かけは第1弾でも、実質的には88版のぎゅわん自己2なんです。じつは雀士のリアクションも88版より1パターン多いんですよ。

MSX版は最高の出来

MSX版『ぎゅわん自己2』の開発も順調です。ただ、ROM不足のためにいつ出せるか……。

1と2の両方をスロットに差すと、総勢28人の勝ち抜き戦が遊べるんですが、88版の『ぎゅわん自己3』のキャラを4人加えてあるんです。グラフィックも88版よりきれいだし、うちとしてはMSX版がいちばんいい出来だと思っているんですよ。

MSXを世に出した功労者のひとりでもある松田社長

まつだみつひろ　1958年東京生まれ。東京電機大学在学中にアスキー入社。大評判を呼んだパッケージソフト「AXシリーズ」の企画・開発を手がけたのちゲームアーツに移り現在に至る。

開発室では、次のMSX版『ぎゅわん自己2』を開発している最中だった。左は各雀士のキャラクタをデザインしているところ。右の写真のディスプレイに映っているのは2のタイトル画面だ

EDITOR VOICE

ROM不足であるらしい。

とっくにできているソフトでも、そのために発売が遅れてしまうことが最近あいついでいる。たとえば、うちわ話で恐縮だが、これまでずっとROMで出してきたソフト版の『ファンダムライブラリー』も第4弾はディスク版になってしまった。発売されたソフトでも、いったん売り切れるとなかなか次の製品ができてこない。二度と増産しないケースもある。ROM版のソフトに関するかぎり、ほしいソフトは予約しておくのがいちばんいいだろう。まったくユーザーもたいへんだ。また、ROM不足のせいだけではないが、最近やたらにディスク版のソフトが登場する。ディスク版のソフトは完成してから製品になるまでがROMに比べて圧倒的に短い。だから、発売日直前まで完成版ができないこともあったりして、情報の先取りがおもな仕事であるわたしたちはたいへんである。ま、おたがいにたいへんだということで、

次号3月号は

春の動きがそろそろ見えてくる

2月8日発売！

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋尾上全利＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋髙橋俊哉〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋小松雅彦＋髙橋美智代＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋阿部真司＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ■COVER ARTIST＝中野カンフー／ ■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

フリークはたまらない！
完全限定で発売！
ROM版ウィザードリィ MSX2用

ウィザードリィ・フリークを自称するキミには、たまらない耳よりな話。あのウィザードリィMSX2版がROMバージョンとして登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、㈲青島文化教材社製メタルフィギュア（ドラゴンパピー）も付いてうれしさも倍増！これは今回だけしか手に入らないオリジナルフィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク諸君、急ごう！これを逃したらもうあとはないぞ。

ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。

ドラゴンパピーのメタルフィギュアが付いてくる！

■対応機種／MSX2（V-RAM128K）
ROMカートリッジ（S-RAMバッテリーバックアップ付）

Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応

■定価12,800円
（メタルフィギュア付）

2月3日㈮発売

このウィザードリィMSX2用ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

●データはパナアミューズメントカートリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。

Wizardry®

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

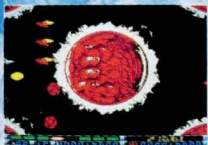
KONAMI
「スペース
ウォー4
いま開戦」

BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦
G6666年 対ヴェノム戦
G6709年 対サラマンダ戦……
そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！
いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃が始まる!!
アーケード版『グラディウス2』で
絶賛されたステージも登場！

グラディウスシリーズ最新作
ゴーファーの野望(やぼう)™
EPISODE Ⅱ

© KONAMI 1988

MSX 1,2兼用2Mビット S·C·C 搭載 5,800円 1月中旬発売予定

St.1 人工太陽

St.2 ラフレシア

St.3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう！コナミの人気キャラが、相手だ!!

ハイ 牌の魔術師

© KONAMI 1989

MSX2対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
5,800円(予価) VRAM128KB 2月中旬発売予定

あのコントラが遂にMSX界へ!!

人類滅亡を企む"レッドファルコン"。地球海兵隊の命を受け、"魂斗羅"のビルとランスは謎の島へ向かった！ MSXオリジナルキャラも登場するぞ!!

コントラ 魂斗羅

© KONAMI 1989 TM

MSX2対応 ROMカートリッジ S·C·C 搭載
5,800円(予価) 2月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000

北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—2